

GL!TCHY FRAMES

VIDEOJUEGOS ◂ CINE ◂ SERIES ◂ CÓMICS ◂ ANIME ◂ COSPLAY

#04

MAYO 2016

COWABUNGA!

*Anticipamos **TMNT: Mutants in Manhattan**, la peli **Out of Shadows** y repasamos la historia de las queridas **Tortugas Ninja** – 14*

MENÚ

Zelda

GEARS OF WAR 4 ■ RATCHET & CLANK ■ MIITOMO ■ GAME OF THRONES ■ X-MEN: APOCALYPSE ■ HARDCORE ■ THE WITCH ■ I HATE FAIRYLAND



Glitchy Frames es un proyecto independiente que reúne muchas personas haciendo lo que más les gusta. Nuestro objetivo es seguir creciendo principalmente gracias a tu difusión; compartiendo nuestro material ya nos estás dando una mano enorme y siempre vamos a estar agradecidos por eso. Naturalmente, llevar acabo un proyecto de tal magnitud consume mucho tiempo de trabajo y varios gastos. Para crecer más, estamos barajando participar en medios que apoyan a los artistas como Patreon o Ideame. No hay intención de ponerle un precio fijo a la revista, es digital y gratuita, pero si queremos tener más material, merchandising, glitches (?) y demás, podemos empezar. Por supuesto, nos gustaría leer sus opiniones e ideas, ya sea en las redes o en el correo, vamos a estar prestándoles atención. Depende de vos y de todos. Si estás interesado en aportar para esta publicación en particular podés participar mediante MercadoPago (pesos Argentina) e inmediatamente vamos a enviarte el PDF de la revista para descargar.

$25 ARS



$50 ARS



$75 ARS





Para publicitar en la revista contáctanos vía e-mail a ***pr@glitchyframes.com***



EDITORIAL

"PS4 Y MEDIA"

Texto Eugenio Novas **@Uquelele**

Según los artículos publicados en sitios como Eurogamer y Gizmodo, parece que se confirma la existencia de un nuevo modelo de la PS4: la **"PS4.5"** con el nombre clave **"NEO"**. La característica principal de esta consola es que ofrecerá soporte para la resolución 4K. Es decir, más potencia en CPU, GPU y memoria.

Por más que parezca una nueva consola, no lo será. Es una "edición mejorada" que coexistiría con el modelo actual. Por ejemplo, ningún desarrollador podrá separar las características online entre una consola y otra, como también PlayStation Store será exactamente lo misma en ambas versiones.

La apuesta de Sony a la realidad virtual con PlayStation VR sumado a los avances tecnológicos a pasos agigantados de la industria hacen que ninguna empresa quiera quedarse atrás en la carrera por conseguir la mayor tajada en el mercado de los videojuegos. (Ver artículo sobre *Nintendo NX*)

De ser esto cierto, la mayor interrogante es ¿Qué sucederá con las personas que ya tienen una PS4? ¿Se podrá resolver con una simple actualización del sistema? No hay nada muy seguro todavía, sino esperar hasta la E3 en junio y ver si el rumor se convierte finalmente en realidad.

+DATA; PS4 NEO

- El mando de control principal seguirá siendo el Dual Shock 4; Sony no tiene planes de cambiar el mando ni a corto ni a mediano plazo.
- Todos los videojuegos deberán contar con una resolución mínima de 1080p (FullHD).
- Los archivos de las partidas guardadas deben serán compatibles entre ambas consolas.
- Los desarrolladores pueden implementar las características específicas que aprovechen el potencial de PS4.5 en cualquier juego "antiguo" mediante actualizaciones, pero los títulos que lancen a partir de octubre de este año deberán contar con estas funciones desde el primer día.
- En la nueva versión de PS4 podrás usar tu misma PSN ID y tus mismos juegos.
- Los trofeos y logros en PS4.5 o "Neo" deben ser exactamente los mismos que los que el juego ofrece para la primera versión de la consola.

MENÚ

Arte de tapa Zelda García @Zelditah



STAFF

DIRECCIÓN & DISEÑO
Alejandro Anzoleaga @lale11
EDICIÓN Y CORRECIÓN
Natalí Toiw @natali_toiw
ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN
Ella Bustamante @ellalely
Federico Coronel @Fedeguitar
Solowi Fawles @ilaleicSoloist
Federico Lo Giudice @okelfo
Germán Perrotta @GerJP
Eugenio Novas @Uquelele_
Laura Petroff @monkeylibrium
Jessi Presa @RacingClub
Santi J. Ferrante @nerdycinephile
Maxi Baldo @MegawackyMax
Laura Amarilla @heylauringui
Catalina Ecruteak @manatits

CONSULTAS
Ante consultas o para publicitar tu emprendimiento contáctanos vía e-mail a **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES
Año 1 - Nº 4 - MAYO 2016
Distribución gratuita

20

Probamos su beta y anticipamos el multijugador de **Gears of War 4**



10

Hacemos un repaso de las remasterizaciones de grandes **Aventuras Gráficas**



24

Analizamos el divertido, simpático y nuevo juego de **Ratchet & Clank**



MENÚ

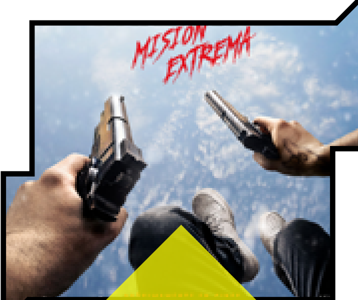
Te enseñamos efectos especiales para quedar pelado sin perder ni un pelo

56



Anticipamos la próxima película mutante, **X-Men: Apocalypse**

44



Reseñamos la explosiva **Hardcore: Misión Extrema**, una peli con mucho de FPS

48





Destacados

Lanzamientos Mayo 2016



Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



UNCHARTED 4: A THIEF'S END



PlayStation 4

Acción, aventuras y plataformas con ritmo cinematográfico de la mano de los creadores de The Last of Us y Crash Bandicoot, entre otros. En esta entrega visualmente impactante, Nathan Drake regresa con una nueva -y última- aventura obligado, varios años después, a regresar al mundo de los ladrones. Drake se embarca en un viaje en busca de una conspiración histórica detrás de un tesoro pirata, el cual pondrá a prueba sus límites físicos, determinación, y en última instancia, lo que está dispuesto a sacrificar para salvar a los que ama.



DOOM



Xbox One, PlayStation 4 y PC

id Software, pionero del género de los shooters en primera persona y creadores de DOOM, regresa con una nueva experiencia brutalmente divertida y desafiante llena de implacables demonios y armas destructivas. Incluye campaña y modo multijugador, además de editor de juego. El multijugador incluye seis modos de juego; una mezcla perfecta entre los elementos PVP más tradicionales del género y otros más contemporáneos.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)





OVERWATCH

24

Xbox One, PlayStation 4 y PC

De la mano de Blizzard llegará Overwatch, un nuevo shooter multiplayer competitivo con un diverso reparto de héroes como soldados, científicos, aventureros y superdotados. Cada uno de los 21 héroes se comporta de forma distinta y cuenta con habilidades únicas, todas ellas diseñadas para ser eficaces en un contexto de equipo. Utilizarlas de forma coordinada con los compañeros de equipo (ataque, defensa, tanque o apoyo) es la clave de la victoria en este shooter competitivo.



Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan

24

Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4 y PC

¡Cowabunga! Las Tortugas Ninja protagonizan este videojuego de acción beat'em up desarrollado por los creadores de Bayonetta, el equipo de Platinum Games. Lucha solo o en co-op de hasta 4 jugadores a través de las alcantarillas, los subterráneos y las calles de Nueva York para derrotar a Shredder y a la malvada organización de Krang con las distintas habilidades de combate personalizadas y poderosos combos cooperativos para salvar a Manhattan.



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER

27

Xbox One, PlayStation 4 y PC

Aventura gráfica protagonizada por Sherlock Holmes en la que debe hacer frente a cinco enigmáticos casos en una Londres victoriana asolada por los crímenes sin resolver. Por primera vez en su carrera, el detective abandonará su despiadada lógica para hacer frente a problemas familiares y emociones que hasta ahora le eran desconocidas. Cada deducción y acción que realicemos durante la investigación afectará a la historia, para bien o para mal.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)

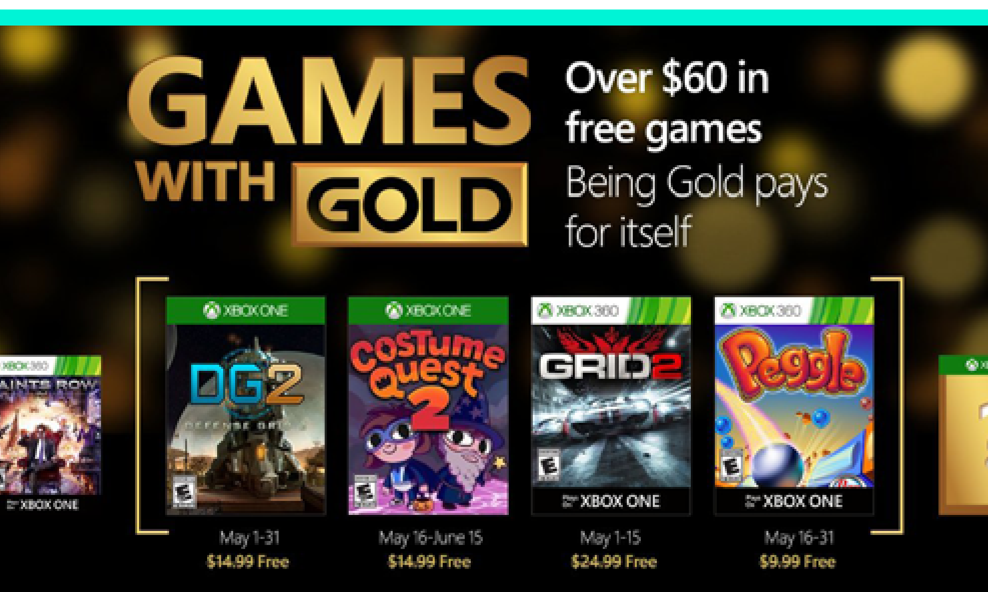




It's Free

PlayStation Plus y Games With Gold

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y seguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.

M**icrosoft** anunció los juegos disponibles durante el mes de abril para los suscriptores del programa **Games With Gold**. Los usuarios de Xbox One podrán jugar dos títulos exclusivos y los dos disponibles para Xbox 360 gracias a la retro-compatibilidad, esto significa que podrán acceder a cuatro juegos completos en Xbox One.

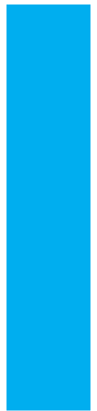
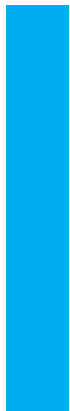
Para **Xbox One** estará disponible *Defense Grid 2* (desde el 1 al 31 de mayo) con nuevas incorporaciones y estrategias que obligarán a los jugadores a pensar y adaptarse a medida que la trama avanza con un contenido dinámico que cambia el juego y con millones de formas para superar los niveles. Más tarde tendremos *Costume Quest 2* (desde el 16 de mayo hasta el 15 de junio) poniéndonos en la piel de los gemelos heroicos que debe salvar Halloween antes que el malvado Dr. Orel White asuma el control del mundo.

Por otra parte, en **Xbox 360** el primer título será *Grid 2* (desde el 1 al 15 de mayo) con circuitos que abarcan todo el mundo y el emocionante sistema de manejo TrueFeel, ofreciendo una variedad de vehículos que abarca cuatro décadas, desde clásicos hasta autos de lujo modernos, seguido por *Peggle* (desde el 16 hasta el 31) el clásico Puzzle de PopCap Games con más de 50 niveles, poderes místicos y multiplayer para 4 jugadores.

Aquí pueden consultar más información sobre el programa **Games With Gold en Argentina**.





Sony presentó los títulos que todos los usuarios de **PSN** (US) con suscripción activa de **PlayStation Plus** podrán descargar durante el mes de mayo.

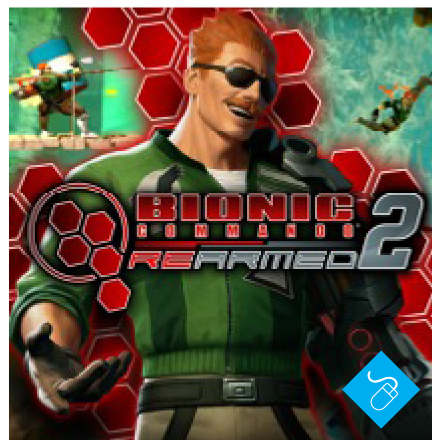
En primer lugar, para **Playstation 4** recibimos *Tropico 5*, el reconocido juego de construcción basado en la isla-nación imaginaria de Tropico. Dentro de esta parodia no tan sutil, El Presidente guía y dirige la vida diaria de sus queridos tropicanos mediante órdenes ridículas de riguroso control, que se presentan con una fuerte dosis de humor irónico. El segundo juego para PlayStation 4 es *Table Top Racing: World Tour*, una reinvención total del universo de Table Top Racing que llega por primera vez la nueva generación de consolas.

Por otra parte, en **PlayStation 3** llega *Bionic Commando Rearmed 2*, ofreciendo una experiencia retro repleta de plataformas y acción, y *LocoRoco Cocoreccho!*, donde controlaremos la mariposa Cocoreccho, que será la encargada de despertar a LocoRoco y guiarlos a lo largo de divertidos, complejos y desafiantes niveles.

Por último en **PlayStation Vita** se encuentra *Switch Galaxy Ultra* (cross-buy con PS4), el rapidísimo e intenso juego arcade que pondrá a prueba nuestros reflejos. También cuenta con multiplayer online para cuatro jugadores, siete naves y un modo Survival infinito. El segundo título para **PS Vita** es *God of War: Ghost of Sparta*, nada mas ni menos que el primero para PSP.





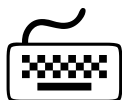








[ESC]ROTO





SOY VOS
PERO REMASTERIZADO

En los últimos años, una creciente cantidad de aventuras gráficas se trajo de vuelta para plataformas más modernas y un público más moderno. En esta nota, haremos un repaso por algunas de las más destacables remasterizaciones que hemos visto llegar.

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**



>>>>>>>>EL PROTAGONISTA DE *FAHRENHEIT: INDIGO PROPHECY* EN PLAN "VAMO A CALMARNO"

No se puede empezar a hablar de remasterizaciones de aventuras gráficas si no mencionamos el hito de las remasterizaciones fan-made, *Maniac Mansion Deluxe*. Próxima a cumplir una década desde su lanzamiento, el icónico juego de **LucasArts** pasó de los 16 a los 256 colores de la mano de la gente de **Lucasfan Games** durante una época particularmente negra para los fanáticos del género. Posteriormente, los clásicos de LucasArts recibirán remasterizaciones oficiales, tales como los dos primeros *Monkey Island*, *Grim Fandango*, *Day of the Tentacle* y, próximamente, *Full Throttle* y, con algo de suerte, *Maniac Mansion: Advanced Edition*, una remake fan-made que nos permitirá jugar con los gráficos de *Day of the Tentacle*.

Sin embargo, cabe destacar que un año antes, **Got Game Entertainment** (conocido en estas costas por ser el distribuidor de *Scratches*, el primer juego de aventura realizado 100% en Argentina), sacó *Bad Mojo Redux*, la remasterización de la aventura gráfica kafkiana lanzada al mercado en 1996 por **Pulse Entertainment**. Entre las mejoras de esta versión se incluían gráficos y sonido mejorado, así como una gran cantidad de contenido extra.

Pero volviendo a los grandes estudios, **Revolution Games** también comenzó su propia tirada de aventuras gráficas remasterizadas entre 2009 y 2010, empezando por *Beneath a Steel Sky Remastered*, y *Broken Sword: The Shadows of the Templars -Director's Cut-*, al que le siguió *Broken Sword 2: The Smoking Mirror Remastered*. Los tres juegos cuentan con sonido de mejor calidad, incorporan elementos visuales estilo cómic y escenas extras en el caso de los *Broken Sword*. Des-


GABRIEL KNIGHT



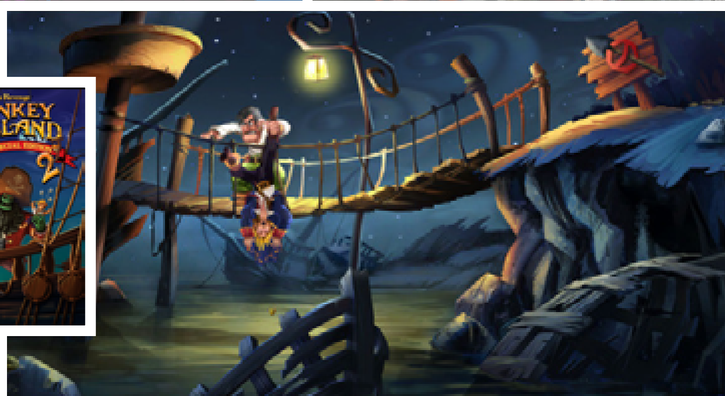


GABRIEL KNIGHT


MANIAC MANSION DELUXE


BAD MOJO


MONKEY ISLAND 2



contando la sobre-simplificación del infame acertijo de la cabra en *Broken Sword 1*, los tres juegos son remasterizaciones imperdibles.Todos fueron adaptados a múltiples plataformas, destacando en particular su excelente rendimiento en celulares.

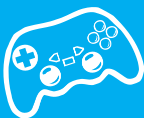
Y hablando de celulares, una buena cantidad de aventuras gráficas de la edad de oro encontraron un nuevo público en Android y iPhone, así como en plataformas de distribución digital como Steam o GOG; entre ellos, los dos primeros *Simon The Sorcerer, Little Big Adventure, Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered, The Last Express: Gold Edition, Flight of the Amazon Queen (20th Anniversary), The 7th Guest: Remastered* y *Leisure Suit Larry: Reloaded.*

Pero el primer *Leisure Suit Larry* no fue el único juego de **Sierra** en recibir una remasterización; **Big Blue Cup** creó un remake del *Leisure Suit Larry 2* que reemplazó la interfaz de teclado por una point n' click. **AGD Interactives** estuvo a cargo de las remakes de *King Quest I* y *II*, así como de la de *Quest For Glory 2*, mientras que **Infamous Adventures** remasterizó *King Quest III* para que contara con los gráficos de *King Quest VI.*

¡Y como olvidarnos de *Gabriel Knight: Sins of the Fathers (20th Anniversary)*! Desarrollado por **Pinkerton Road Studios**, el estudio fundado por la creadora de la trilogía *Gabriel Knight, Jane Jensen.* El juego recibió mejoras en cada uno de sus aspectos; banda sonora sinfónica, rediseño artístico en 3D, un elenco de actores de voz completamente nuevo (que los no-tan fans del trabajo de Tim Curry como Gabriel Knight agradecieron), y una jugabilidad pulida que en ningún momento perjudica a la resolución de los puzzles.

Lo que para muchos puede parecer una simple pulida de cara, a veces resulta un impresionante esfuerzo para traernos de vuelta clásicos del género, como en el caso de *Grim Fandango*, en donde el pulido se asemeja más a una restauración.

Volviéndolos más accesibles y atractivos, con mayor contenido, pero siempre apuntando un poco a la nostalgia, las remasterizaciones de aventuras gráficas son una excelente forma de volver a encontrarnos con clásicos del género que, como siempre, nos demuestran que están muy lejos de querer dejarse caer en el olvido.



Empatía: La emoción de jugar

Texto Maximiliano Baldo **@MegawackyMax**

Si pensaste que un juego terminaba cuando se ponía la pantalla en negro y se te ofrecía volver a jugar o salir para dejarlo encajonado hasta encontrar algo nuevo para hacer, estás equivocado... o sos un robot sin sentimientos. Te ofrecemos un vistazo a juegos épicos como The Walking Dead, Dropsy, Brothers, entre otros y lo que nos hicieron sentir desde sus narrativas hasta sus mecánicas.

THOMAS WAS ALONE (2012)



DROPSY (2015)



THE WALKING DEAD (2012)



BROTHERS (2013)



TO THE MOON (2011)

La inmersión es un elemento clave de la industria gamer. Si un desarrollador consigue captar la atención del jugador el tiempo suficiente, este último comenzará a sentir una afinidad especial por los personajes que va conociendo en su viaje; sentimientos que usualmente pasan por un entendimiento y camaradería hacia el protagonista y el escenario que lo rodea. Cuanto mayor es el nivel de inmersión mayor es, a su vez, ese lazo invisible que une al jugador con el juego: la empatía de entender la situación de nuestro avatar virtual y de compartir penas y glorias a su lado.

Es interesante ver, sin embargo, hasta qué nivel puede afectarnos esta empatía como jugadores: ¿Influye en la forma en la que encaramos el juego o en las decisiones que tomamos?, ¿Qué nos queda una vez que la aventura termina? No estamos hablando de emociones baratas y pasajeras, sino de una sensación extremadamente difícil de lograr, que se teje de forma lenta (pero segura) a nuestro alrededor a medida que avanzamos en el juego, y usualmente no la notamos hasta que algún elemento desencadena el caos; en la pantalla y en algún recóndito lugar de nuestro ser.

The Walking Dead, episodio 5, primera temporada. ¿Apretaron el gatillo? La empatía no es algo que se fuerza en la psiquis del jugador. No funciona así, no debe funcionar así. Es algo que lleva tiempo y que jamás debe mostrarse como un recurso efectista para encajar un final tirado de los pelos. Esa decisión entre disparar el arma o no al final de la primera temporada de **The Walking Dead** tuvo cinco episodios y mil momentos para ganarse un lugar entre nosotros, a base de interacción entre los personajes y de una lucha infinita entre hacer lo correcto y sobrevivir a toda costa en un mundo que se iba al diablo. El jugador fue sintiendo aquello a cada paso de la aventura, decisión tras decisión, hasta que esa última elección fue la gota que derramó el vaso de lágrimas de más de uno.

Pero no necesitan ser lágrimas de tristeza las que resulten de nuestra empatía con tal o cual personaje. Recordemos a **Dropsy**, aquella hermosa aventura gráfica en la que el personaje principal -un payaso de aspecto temible- termina siendo uno de los protagonistas más queribles del mundo gamer, ganándose incluso el cariño de los que lo guiamos a lo largo de su extraña aventura. **Dropsy** utiliza el idioma de la empatía, entender la desazón por la que están pasando la mayoría de los personajes de su mundo, y sus honestos deseos de ayudarlos a ser un poquito más felices. Es un caso especial en el que nuestra recompensa es darle un abrazo a un desconocido para que se vuelva un amigo más.

Tampoco hacen falta palabras para entender lo que ocurre en **Brothers: A Tale of Two Sons**, interesantísima aventura de puzzles en la que dos hermanos deben salir a buscar la medicina que curará a su padre enfermo. Aquí la verdadera empatía se produce en el sistema de control que nos obliga a manejar las acciones de ambos hermanos al mismo tiempo para sortear diversos obstáculos en su camino. Es mucho más que una mecánica curiosa; hay un poderoso motivo de fondo por el que se eligió este método de control (es muy recomendado usar gamepad), y cuando nos demos cuenta del porqué ya será demasiado tarde para frenar las lágrimas.

Y cuando todo está dicho y hecho, no hacen falta ni mecánicas especiales ni gráficos detallados para aludir a nuestra empatía, porque el poder de una historia bien contada suele ser mucho más que suficiente. Tal es el caso de **Thomas Was Alone** y su minimalismo galopante llevado al extremo, en el que nuestros protagonistas están tan bien definidos en sus personalidades que muy pronto olvidamos que se trata de rectángulos de colores. También es el caso de **To The Moon**, donde viajamos a la luna a través de los recuerdos de un anciano moribundo, y nos pega de lleno cuando por fin comprendemos por qué la luna era tan importante en un principio.

Hay más. **Hay muchos más**. El efecto y repercusión de una emoción bien lograda difícilmente abandone nuestros recuerdos. Son momentos especiales, emociones únicas. Es la emoción de jugar, que sabe cómo ganarse un lugar dentro nuestro. Es la empatía que nos abre la puerta, nos extiende su mano, y nos invita a jugar. Y... juguemos, pues.

LA PIZZA NO SE NEGOCIA



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES MUTANTS IN MANHATTAN

Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**



Las **Tortugas Ninja** están lejos del pico de popularidad que alcanzaron a principios de los 90, pero como todo ninjas, sus mejores y más acertados movimientos ocurren cuando nadie los está mirando. La franquicia en este momento vive más que nada en forma de cómic y las nuevas películas que se están produciendo. Cuando hay una producción de este estilo se suelen crear videojuegos que acompañen el lanzamiento de las películas, pero esta es la excepción a la regla.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan no tiene relación alguna con lo que veremos este año en el cine. Este game, que se lanza el próximo 24 de mayo, llegará amparado por Activision y bajo licencia de Nickelodeon con una acción cooperativa y multiplayer donde vas a poder elegir tu tortuga preferida y luchar lado a lado con tres amigos o desconocidos de manera local o mediante la red de redes, mientras intentan detener a **Shredder** y al **Foot Clan**. Sin embargo, el detalle más llamativo es que este videojuego está desarrollado por **Platinum Games**, creadores de *Bayonetta*, *Metal Gear Rising*, *Vanquish* y muchos títulos más, que ya son clásicos modernos.

Platinum buscó la forma de que cada tortuga luzca su personalidad y estilo no solo en la historia, sino también en el gameplay. **Raphael, Leonardo, Miguel Ángel y Donatello** tendrán un estilo de pelea propio y distintas fortalezas y debilidades a medida que hacen chistes y comentarios congruentes a las personalidades que ya se establecieron a lo largo de sus casi 30 años de carrera. Aún mejor, mientras te enfrentas a los enemigos o recorres el mapa (áreas grandes, amplias, con muchos secretos por descubrir) podés realizar ataques en conjuntos con la tortuga de al lado y conectarlo con tus propios combos para que la acción nunca pare; una mecánica poco frecuente en los hack-and-slash modernos.

Mutants in Manhattan es el tercer juego con personajes externos de Platinum, que ya desarrolló juegos de *Legend of Korra* y *Transformers* en los últimos años. Sin embargo, en este caso, no necesitaron basarse en otra cosa más que en su propia visión para desarrollar los perso-



Todo gira en torno a los combos que creemos entre las tortugas. En cada pelea se nos puntúa con el habitual sistema de categorías C hasta S.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS3, PS4, PC, XBOX ONE, XBOX 360
GÉNERO
Hack and slash
DESARROLLADOR
Platinum Games
DISTRIBUIDOR
Activision
LANZAMIENTO
24 de mayo de 2016
PRECIO
USD$49,99
DATO EXTRA
Eiro Shirahama obligó a su equipo a mirar los dibujos animados viejos de TMNT y jugar los clásicos de NES y SNES para que "entiendan a los personajes"

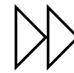


EL ORIGEN: MASA, QUESO Y ACEITUNAS

Si recordás la época dorada de las **Tortugas Ninja**, te congratulamos, estás viejito. Las **Teenage Mutant Ninja Turtles** o **Tortugas Ninja** surgieron como un cómic que se publicó entre 1984 y 2010, bastante diferente a la versión de TV. Creadas por Kevin Eastman y Peter Laird, las tortugas protagonizaban un cómic violento con humor muy cínico, en el que se parodiaba a toda la industria de la historieta y al cine de acción. Por ejemplo, los enemigos clásicos de las tortugas, el *Foot Clan* ("Clan del Pie") es una parodia de *The Hand* ("La Mano"), enemigos de Daredevil.

La idea surgió de un dibujo que hizo Eastman, el guionista, de una tortuga con máscara y nunchakus durante un brainstorming. El concepto los hizo reír tanto que decidieron crear un cómic sobre eso; ninguno se imaginó el boom que tuvo. Las tortugas originales eran simplemente cuatro tortugas que usaban máscaras rojas (el cómic era blanco y negro de todos modos), a la vez que Splinter no era un humano que se convirtió en rata sino una rata que se humaniza –igual que las tortugas– y cuyo dueño era el fallecido Hamato Yoshi, nombre de Splinter en la serie de TV.

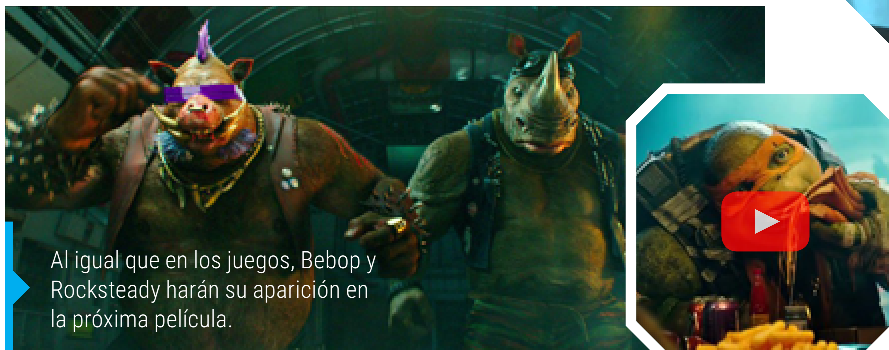




najes, trama y secuencias, por lo que este game no depende ni de los cómics, películas o juegos anteriores. El estilo visual, todo en fantástico cell-shading, creado en colaboración con el dibujante Mateus Santolouco con guión de Tom Waltz, ambos artistas que ya pasaron por el cómic.

Sin embargo, el detalle a destacar primero y antes que nada es el empuje de **Platinum Games** para modernizar la experiencia más clásica y recordada de **TMNT**. Como si fuera una modernización de los clásicos de Konami, en este game vas a tener a todas las tortugas compartiendo la pantalla y luchando juntas contra hordas de icónicos enemigos con los que varios crecieron y ya conocen.

Si la idea es llevar una experiencia estilo **Teenage Mutant Ninja Turtles** versión arcade a un mundo de niveles semi-abiertos y en tres dimensiones, este aparenta ser un paquete bastante completo con lo mejor de varias generaciones, y eso es lo que hoy por hoy cualquier fan le pediría a las **Tortugas Ninja**. Eso, y no el regreso de Xuxa.



Al igual que en los juegos, Bebop y Rocksteady harán su aparición en la próxima película.



TMNT 2: Out of the shadows se estrenará el próximo 2 de junio. En esta secuela dirigida por Dave Green con la producción de Michael Bay, volveremos a ver a Raphael, Donatello, Leonardo y Michelangelo interpretados por Alan Ritchson, Jeremy Howard, Pete Ploszek, y Noel Fisher; junto a ellos estarán Johnny Knoxville, Megan Fox, Will Arnett, William Fichtner, Tyler Perry, Sheamus, Gary Anthony Williams, Brittany Ishibashi, Stephen Amell y Brian Tee.

VIDEOJUEGOS

Pizza fría no engorda

TMNT CLÁSICO

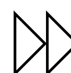
Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**



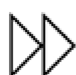
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan está lejos de ser el primer game que protagonizan las **Tortugas Ninja**, pero es especial porque la franquicia viene de años de sequía donde los pocos juegos que salían iban de malos a mediocres. A base de juegos para celular, tie-ins con las películas y entradas portátiles, lo cierto es que las tortugas estaban lejos del pico que lograron en los '90 cuando tenían al menos tres de los video games más aclamados en su haber.

El primer juego de las Tortugas Ninja que salió se llamó *Teenage Mutant Ninja Turtles*, a secas, se lanzó en 1989 para una variedad de plataformas entre las que destaca el NES. A pesar de que se trató de un game del inicio de la era de oro de **Konami** (los desarrolladores **Ultra Games** era una de sus subsidiarias), este juego es hoy en día más recordado por el material de comedia que ayudó a hacer famoso a *Angry Video Game Nerd*. Lo cierto es que este game no impresionó demasiado a nadie, aunque una de sus partes fue la piedra fundacional para todo lo que vino después.



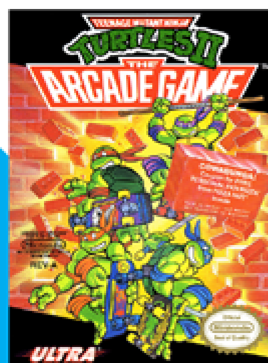


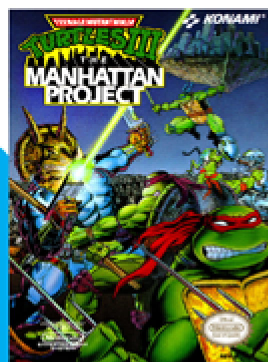


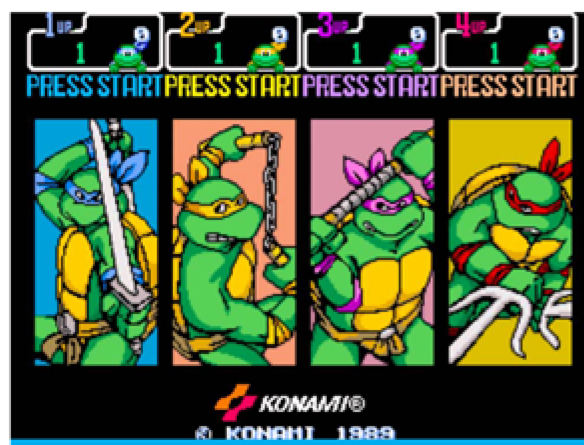


Teenage Mutant Ninja Turtles II debutó en arcades, también en 1989, y ahí es donde realmente empezó la magia. Aprovechando la tecnología de los arcades para mostrar a las tortugas en toda su gloriosa paleta de colores que excedía los ocho bits, personajes grandes que ocupaban gran porción de la pantalla e incluso una presentación estilo cutscene con gráficos que simulaban la serie de TV, este juego era una fiesta para los ojos. A eso se sumaba el excelente gameplay en el que cuatro jugadores podían jugar simultáneamente controlando las cuatro tortugas.

Y finalmente, en vez de ser un plataforma en dos dimensiones como *Mario, Contra* o *Castlevania*, este game le permitió a las tortugas moverse hacia y desde el fondo, en cuatro direcciones, para que se pareciera más a los beat-em-up tradicionales que por esa época eran furor. Este juego era el material del que estaban hechas las leyendas por su genial presentación y gameplay que te hacía recorrer edificios y locaciones de New York con varios bosses y enemigos de la serie hasta la batalla final en el tecnodromo, un clásico de la franquicia.

















Como para reconciliarse con el NES, **Konami** lanzó **Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project** en 1991, dejando de lado el sello Ultra Games. Hay que tener en cuenta que se trató de uno de los últimos títulos para el NES, por lo que es un juego que lleva al máximo los ocho bits de la consola. Especial para dos jugadores y ocho niveles que sorprendieron por su longitud y variedad, además de su legendaria dificultad.

El que quizás haya sido el último game de la era de oro de las Tortugas Ninja (a menos que cuentes el juego de pelea *TMNT: Tournament Fighters*) fue *TMNT: Turtles In Time*. Este juego para SNES y arcades data de 1992 y seguía a los protagonistas en su intento por detener a Krang y Shredder en diferentes épocas de la historia humana, lo cual dio la excusa perfecta para variar a los enemigos y no hacer como todos los demás juegos donde se peleaba contra soldados del Foot Clan. Ese mismo año salió *TMNT: The HyperStone Heist* para Genesis, que tomaba varios de los elementos de *Turtles in Time*, con una historia propia y manteniendo las innovaciones como las que permitían a las tortugas cargar su barra de especial, lanzar enemigos contra otros e incluso tirarlos contra la pantalla de la TV o Arcade.

> “*El último game de la era de oro de las Tortugas Ninja fue* ***TMNT: Turtles In Time****. Este juego para SNES y arcades data de 1992 y seguía a los protagonistas en su intento por detener a Krang y Shredder.”*

A partir de entonces es que la propia serie de TV y películas comenzaron a perder popularidad y los videojuegos se hicieron cada vez menos frecuentes y de menor calidad. ¿Logrará **Platinum Games** recapturar la esencia de estos clásicos? Si hay alguien que puede lograrlo, son ellos.

VIDEOJUEGOS

Primeras impresiones

GEARS OF WAR 4 BETA

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

La beta del *Gears of War 4* trae nuevos desafíos, modos de juego, peleas y sistemas de rango que anticipa un gran juego que se mantiene fiel a los orígenes de la saga.



Desarrollado por **The Coalition**, *Gears of War 4* es uno de los títulos más esperados de Xbox One que recién llegará a la consola de Microsoft el próximo 11 de octubre. Por suerte el pasado 18 abril todos los usuarios de Xbox One que jugaron *Gears of War: Ultimate Edition* tuvieron la oportunidad de probar la beta *Gears of War 4* con una semana de anticipación seguido por un periodo abierto para todos los usuarios de Xbox Live desde el 25 de abril hasta el 1 de mayo.

La beta estuvo compuesta por tres modos de juego, uno clásico y dos nuevos; y tres mapas nunca antes vistos (Dam, Foundation y Harbor) con un diseño simétrico, fiel a los orígenes de la saga.

En cuanto a los modos de juego por un lado está **Team Deathmatch**, modo que debutó en *Gears of War 3* y que no presenta ningún tipo de cambio respecto a las entregas anteriores. En dicho modo cada equipo comienza con 15 vidas y el primero en llegar a cero pierde.

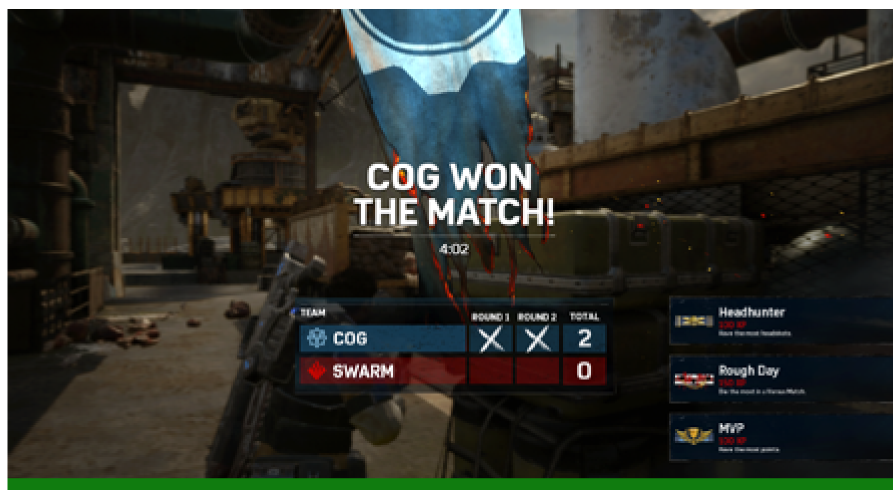
FICHA TÉCNICA

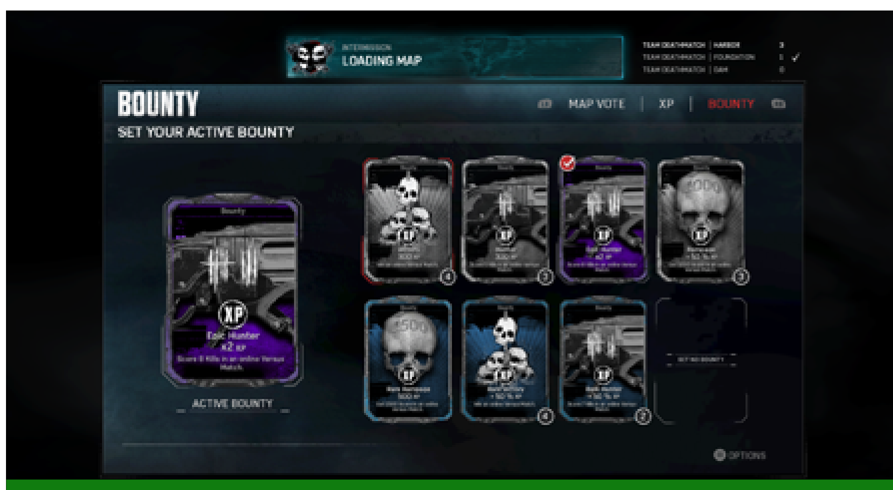
PLATAFORMA
XBOX ONE
GÉNERO
Third-Person Shooter
DESARROLLADOR
The Coalition
DISTRIBUIDOR
Microsoft Studios
LANZAMIENTO
11 de octubre de 2016
PRECIO
USD$59.99



Por otra parte, uno de los modos nuevos es **Co-op Versus** que nos permite armar equipo de hasta cinco jugadores y competir en los modos multiplayer contra un equipo de bots controlados por Inteligencia Artificial (IA). Durante la beta esta modalidad sólo estuvo disponible durante Team Deathmatch, de acuerdo con The Coalition la versión final del juego contará con esta opción para todos los modos. En este modo pudimos ver como mejoró la IA, adaptándose a las nuevas mecánicas de juego y, a diferencia de las entregas anteriores, realmente dando pelea contra los humanos.

Por último, pero no menos importante, se encuentra **Dodgeball** un modo completamente nuevo con reglas similares a Warzone. En Warzone dos equipos se enfrentan a muerte (sin vidas extras) donde al morir no reviviremos hasta la siguiente ronda. La gran diferencia en Dodgeball es que al morir tenemos una oportunidad de reaparecer/revivir si alguien de nuestro equipo mata a un jugador del equipo contrario.






FOUNDATION
MATCH BEGINS IN 2
WELDING ZONE
FOUNTAINS
CONSTRUCTION SPAWN
TOWN SPAWN
BACK




DAM
MATCH BEGINS IN 2
DAM SPAWN
BEACH SPAWN
BACK




HARBOR
MATCH BEGINS IN 2
CONTROL TOWER
FUEL STATION
SEA SPAWN
ROAD SPAWN
CARGO
PIPES
BACK



Dodgeball es uno de los modos más entretenidos de la beta, ofreciendo una nueva experiencia que por momentos se vuelve demasiado frenética, especialmente si sos el único sobreviviente de tu equipo y la partida queda en tus manos. Mientras que Co-op versus es una excelente adición para aquellos que sólo buscan pasar el rato o aprender más sobre los modos competitivos antes de jugar contra otras personas.

Además de los modos de juego, la beta también ofreció un primer vistazo a las nuevas funciones del juego como el sistema de rangos, bounties y XP.

Gears of War 4 contará con un sistema de clasificación con diferentes rangos basados en la habilidad del jugador. Con la introducción de los rangos de habilidad, **The Coalition** quiere evitar los encuentros injustos contra un equipo de jugadores más experimentados haciendo del multiplayer competitivo una experiencia mucho más pareja.

Por otra parte, el clásico sistema de niveles por XP sigue presente, ahora con el agregado de los Bounties. Un Bounty es un desafío opcional que podemos seleccionar antes de comenzar una partida multiplayer a cambio de XP; cuanto más difícil sea el desafío, mayor será la recompensa. Por ejemplo hay Bounties simples, como conseguir más de 1.000 puntos en una partida y otros más complicados, como eliminar ocho enemigos en una sola partida. El sistema de Bounties es un excelente agregado, altamente útil para subir de nivel rápidamente y desbloquear nuevos personajes, accesorios y skins.



Si bien es bastante limitada y necesita pulir algunas cosas como ciertas animaciones y mejoras gráficas, la beta de **Gears of War 4** ofreció una gran experiencia, fiel a los orígenes de la saga, que con sus nuevas funciones promete atrapar tanto a los jugadores experimentados como a los recién llegados.

> *Los rangos de habilidad son: Bronze, Silver, Gold, Onyx (Todos 1, 2 y 3) y Diamond.*

VIDEOJUEGOS

Basado en la película basada en el videojuego

RATCHET & CLANK

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



Lanzado originalmente en el 2002, **Ratchet & Clank** fue un título exclusivo de PlayStation 2 que combinaba mecánicas de third-person shooter con plataformeros. Con el pasar de los años, el título dió origen a dos trilogías: la **original** (lanzada en PlayStation 2) y **Ratchet & Clank Future** (lanzada en PlayStation 3), además de varios spin-offs como **Secret Agent Clank** y **Ratchet Deadlocked**.

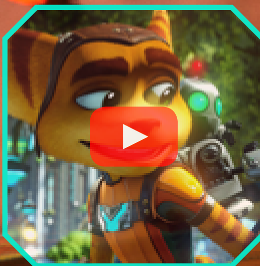
Años más tarde, en 2013 precisamente, **Insomniac Games** anunció que en colaboración con **Rainmaker Entertainment** y **Blockade Entertainment** desarrollarían una película basada en el primer juego de la saga acompañada por el lanzamiento de un nuevo videojuego para PlayStation 4 basado en la película; dando origen a este título: **Ratchet & Clank**, el videojuego basado en la película basada en el videojuego.

Con una historia completamente nueva, pero con algunos aspectos de la original, **Ratchet & Clank** (2016), no es una secuela ni una remake sino, más bien, una reimaginación del original.

El juego comienza con **Ratchet** en un día normal de trabajo en el taller de Grim, del cual se quiere escapar para participar de las pruebas de los Galactic Rangers, algo así como una liga de guerreros que defiende la galaxia que se encuentran a la búsqueda de un nuevo miembro para su equipo. Luego de completar la prueba y ser rechazado por, ni más ni menos, que su ídolo y líder de los Galactic Rangers el Capitán Qwark, **Ratchet** regresa al taller decepcionado y convencido de que nunca lograría su sueño hasta que ve una extraña explosión y decide ir a investigar.

FICHA TÉCNICA

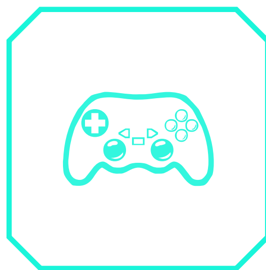
PLATAFORMA
PS4
GÉNERO
Acción, Plataformas
DESARROLLADOR
Insomniac Games
DISTRIBUIDOR
Sony
LANZAMIENTO
12 de abril de 2016
PRECIO
USD$39,99
DATO EXTRA
Buen doblaje de las voces en castellano neutro



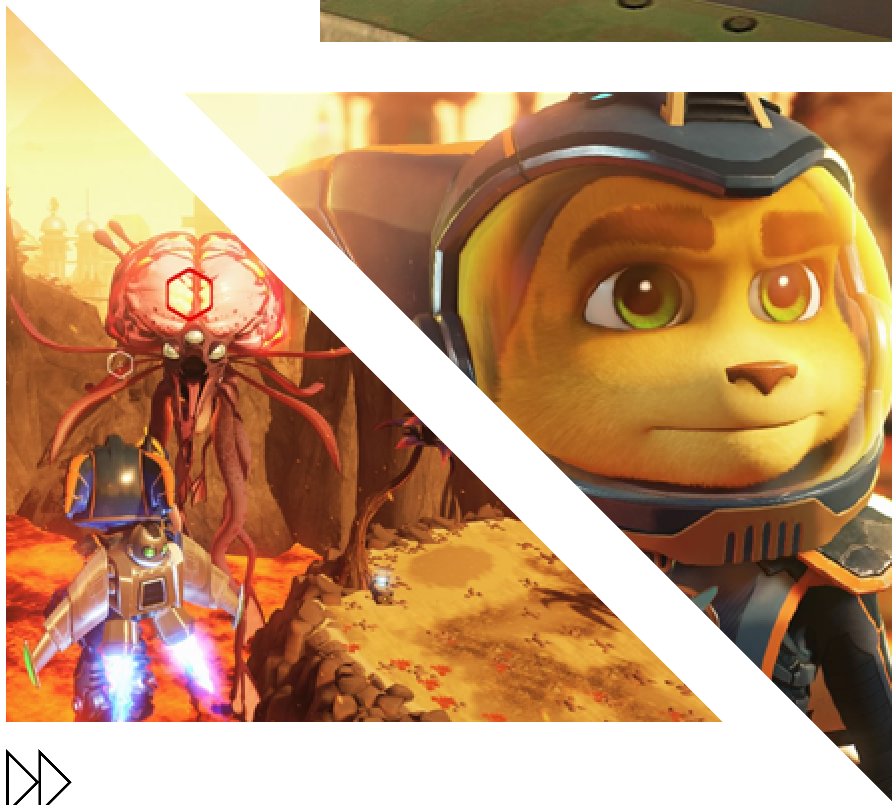




Allí es donde descubre que la explosión fue causada por una nave que estrelló un pequeño robot que había escapado de la Corporación Drek, que intentaba eliminarlo por tener defectos comparado a los demás robots de la fábrica. **El pequeño robot llamado B5429671, luego bautizado Clank** por el ruido que hace al caminar, le cuenta a Ratchet que debía hallar a los Galactic Rangers para informarles del malvado plan de la Corporación para destruir la galaxia con su ejército de robots. Así es como se conocen los dos héroes, dando origen a la gran aventura llena de acción y emoción.



Uno de los aspectos destacados de la saga es la originalidad de las armas, desde la escopeta *Pixelizer* que convierte a los enemigos en pixels, el *Ovejeitor* que los transforma en ovejas o el *Groovitron* que obliga a los enemigos a bailar dejándolos expuestos a nuestros ataques. La originalidad de las armas se puede volver a ver en la nueva versión del juego, siendo fiel a los orígenes de la saga.



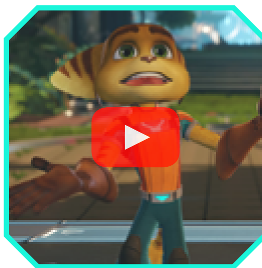
A lo largo del juego no sólo nos encontraremos con las clásicas secuencias de matar enemigos, avanzar y seguir matando; al





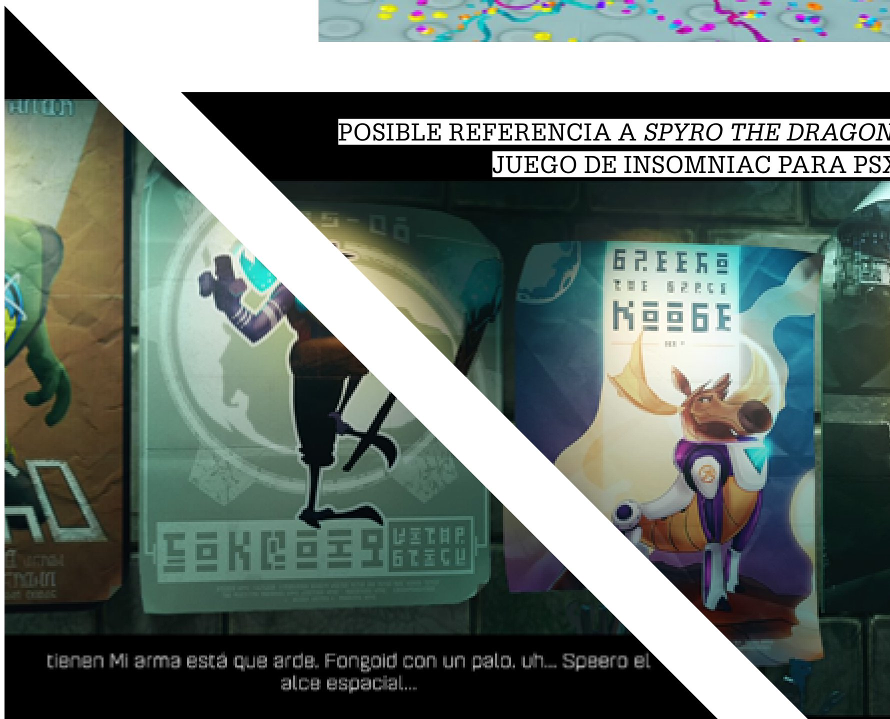








POSIBLE REFERENCIA A *SPYRO THE DRAGON*, JUEGO DE INSOMNIAC PARA PSX

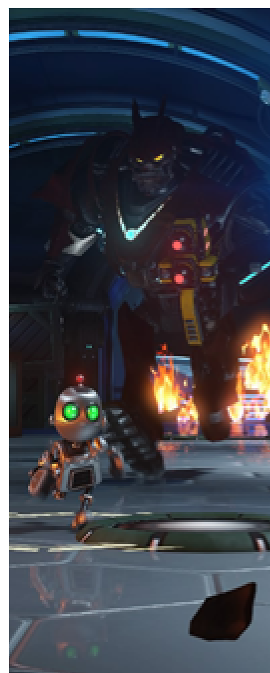




igual que en la primer versión, los puzzles, competencias de Hoverboard y niveles de naves están presentes con nuevas armas y mapas mucho más grandes.

Visualmente el juego es espectacular, con una excelente calidad gráfica que por momentos parece como si estuviéramos jugando la película; lo negativo de este aspecto es que el juego no cuenta con cinemáticas sino con escenas de la película, que si bien se entiende que estén presentes por el simple hecho de que el juego está basado en la película, corta por completo con el clima del juego. Incluso se llega a notar muchísimo el cambio entre las animaciones del juego y las cinemáticas.

El juego presenta un innovador sistema de mejoras además del clásico sistema de niveles por XP, basado en sets de cartas coleccionables. Las cartas, más de 80 en total, están divididas en sets de tres y al completar un set desbloqueamos una mejora, como aumento en el porcentaje de daño, drop de cartas y multiplicadores de guitones (moneda que se usa en el juego). A diferencia de otros juegos, lo interesante de este sistema es que las cartas no son coleccionables únicos esparcidos por todos los planetas llevándonos a una engorrosa y eterna búsqueda, sino que simplemente jugando y eliminando enemigos dichas cartas pueden ser dropeadas de forma aleatoria como loot.



Ratchet & Clank es un increíble juego que a simple vista parece un juego infantil, pero nada que ver; de hecho en varias misiones puede ser desafiante. Los carismáticos personajes están de vuelta, el excelente humor - similar al de Borderlands - sigue intacto, fiel a sus orígenes. Y lo mejor de todo es que no sólo es una gran recomendación para los fanáticos de la saga, sino también para los nuevos jugadores que no conocen este fantástico universo.

EXCELENTE

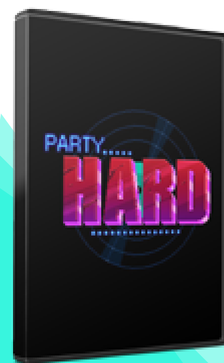
"Un detalle de los desarrolladores fue la adición del "Insomniac Museum", una sala secreta llena de artwork, publicidades y cinemáticas de las anteriores entregas de Ratchet & Clank.

VIDEOJUEGOS

Mucha fiesta en Maiamee... BASTA CHICOS!

PARTY HARD (PS4, XO)

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**



Party Hard vuelve a la carga esta vez en consolas, **PS4 y Xbox One**, con su interesante propuesta de parte del distribuidor **tinyBuild Games** y su desarrollador **Pinokl Games**. ¿Cansado de la gente y sus fiestas ruidosas? El protagonista de este juego te entiende y dentro de esta ficción pixelada podemos descargar su ira asesinando a todos y cada uno de los fiesteros.

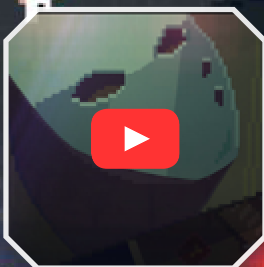
El objetivo de **Party Hard** es simple pero atractivo, dando como resultado una curiosa fusión entre *Hitman* y y *Hotline Miami*. El aspecto visual pixelart está muy bien cuidado y repleto de detalles interesantes que probablemente te saquen una sonrisa.

La historia comienza con un personaje que se despierta a las 3:00 AM debido a los ruidos de una fiesta vecina. Luego, muy tranquilo se dispone a agarrar una máscara y un cuchillo para salir a matar a todos. Tranqui. Los escenarios van de la mano con los casos policiales compartidos por un detective de policía que participó en la investigación del asesino serial. Los eventos son compartidos a través de cinemáticas tipo comic conjunto a las observaciones de un psiquiatra que se centra más en el estado mental del protagonista. Los 19 niveles incluidos (siete más que en su versión original) proporcionan muchísimo entretenimiento, 12 de ellos están relacionados a la historia. También podremos desbloquear más personajes especiales.

La mecánica del juego -de vista isométrica- consta de asesinar estratégicamente a todo ser viviente en el escenario sin ser capturados por la policía o terminar muertos por alguna razón. Lo interesante radica en los métodos alternativos de asesinato en cada escenario. El método normal recurre a clavar un cuchillazo a corta distancia pero en algunos escenarios tendremos las mane-

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PS4, XBOX ONE, PC, LINUX, IOS, ANDROID
GÉNERO
Acción/Sigilo
DESARROLLADOR
Pinokl Games
DISTRIBUIDOR
tinyBuild Games
LANZAMIENTO
25 de agosto de 2015 y 26 de abril de 2016
PRECIO
USD$12,99
DATO EXTRA
En PC (Steam) agregaron un editor de niveles



ras más creativas posibles. Para el asesinato normal, lo ideal será apartar a cada NPC a un lugar solitario y esconder su cuerpo en algún contenedor de basura o similar. En los asesinatos creativos podremos crear oportunidades para matar hasta decenas de ruidosos, ya sea envenenando la bebida de la fiesta, prendiendo en marcha un auto para que atropelle a varios, incenciando algún cuarto, activando trampas de osos por ahí o quizás dejando prendido el gas de la cocina... (lo que nos recuerda, ¿cerramos el gas antes de salir?). Incluso tiene guiños de todo tipo, como del cine clásico cuando asesinamos a uno cerca de una ducha y suena la melodía de *Psicosis* (1960).

Es cierto que el concepto suena muy común (especialmente después de *Hitman*) pero no es solo por eso que este título tiene su brillo propio. Es totalmente irónico e hilarante presenciar como los fiesteros ni se mosquean por los cuerpos embolsados en el piso una vez ya pasó la policía forense, ver a personajes bizarros como un oso balarín y experimentar otros eventos azarosos como vendedores de droga, DEA, SWAT, robos organizados y demás eventos extraños que van surgiendo. Ponele, cualquier NPC puede descubrir nuestros delitos e inmediatamente correr hacia el teléfono más cercano, porque aparentemente nadie tiene celulares, para llamar al único policía que nos correrá por todo el escenario, como en una escena típica de *Benny Hill*. Si el cana se cansa de perseguirnos (*"I'm too old for this shit"*), se retirará y tendremos otra oportunidad. Sin embargo, aunque la jugabilidad suene a pan comido, cada nivel tiene su cuota de desafío. Generalmente, la cantidad de fiesteros no baja de los 50 monigotes, por lo tanto, limpiar a todos de una sola jugada tiene su reto debido al componente azar de cada partida. Inclusive, los escenarios son semi procedurales, lo que significa que una misma fiesta no es totalmente igual al repetirla.

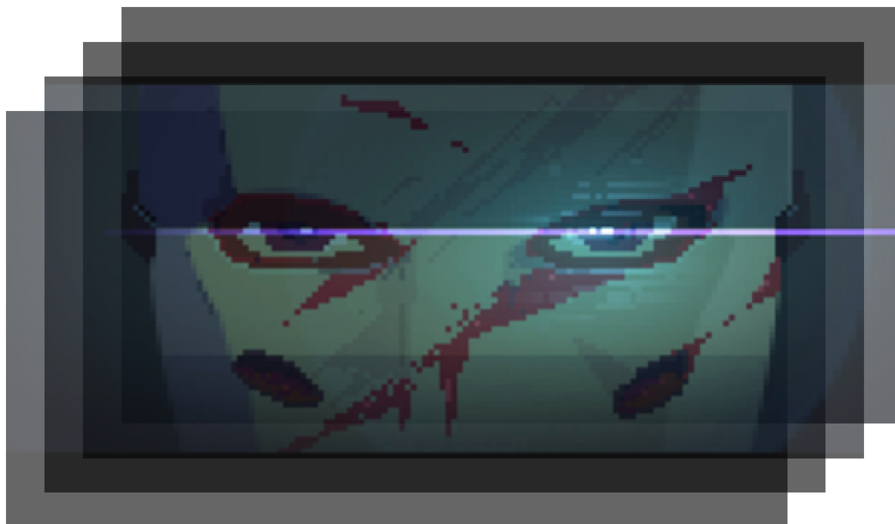


"Es totalmente irónico e hilarante ver como los fiesteros ni se mosquean por los cuerpos embolsados en el piso una vez ya pasó la policía forense."

Retomando su aspecto audiovisual, encontraremos una banda de sonido acorde a tales fiestas con música electrónica bastante pegadiza, a pesar de ser repetitiva. En el aspecto visual también habrá repetición, especialmente en la mayoría de los NPC's y de vez en cuando perderemos de vista a nuestro protagonista entre la multitud. Salvando esos detalles, el resto tiene un buen estilo y es muy agradable.

En definitiva, **Pary Hard** es un título novedoso que entretiene y mucho, que hace reír con su tono irónico e incluso nos desafía a tener el mejor puntaje en cada escenario. Y si todavía queda alguna duda, podemos para probar una demo basada en versión temprana del juego en este enlace. Happy hunting!

ENTRETENIDO



VIDEOJUEGOS

Implacablemente críptico

HYPER LIGHT DRIFTER

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



Hyper Light Drifter (**HLD**) es el primer y único juego de **Heart Machine**, que logró producir este juego gracias a una campaña de Kickstarter allá por el 2013. Logrando llegar a su meta en tan solos unas semanas y convirtiendo a **HLD** en uno de esos juegos indie que uno necesita jugar desesperadamente.

En **HLD** nos metemos en la piel de un *Drifter* que recorre un mundo futurístico resolviendo puzzles y asesinando villanos. La historia en sí es casi nula; no hay diálogos ni voces de ningún tipo. Esto es porque su creador, Alex Preston, buscaba generar un ambiente parecido al de los viejos juegos de la SNES. De esta manera el *Drifter* debe recorrer el mundo buscando la cura para una fatídica enfermedad que lo tiene escupiendo sangre desde que arranca el juego.

A medida que recorremos el universo de **HLD** nos encontramos con enemigos de diverso tipo, casi todos animales antropomórficos a los que debemos enfrentar con dos armas básicas: una pistola de láser y una espada. Además contamos con un *dash* que nos permite saltar obstáculos y esquivar a los enemigos. Todas las armas pueden mejorarse obteniendo nuevas habilidades, como arrojar bombas, tener más alcance y daño para nuestra espada, más balas para la pistola o un incremento en el alcance de nuestro *dash*.

Lo primero que salta a la vista y una de las mejores cosas que tiene **HLD** es el arte; el pixel art es, sin duda, hermoso y nos permite disfrutar de un universo muy bien construido y pensado: Un universo geométrico con detalles encantadores.

Al arte debemos sumarle la música, creada por el único e inigualable *Disasterpeace (Fez)*. La música es el complemento perfecto que crea una atmósfera única. La

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
GÉNERO
Acción/Puzzle
DESARROLLADOR
Heart Machine
DISTRIBUIDOR
Devolver Digital
LANZAMIENTO
31 de marzo de 2016
PRECIO
USD$20
DATO EXTRA
Próximamente en PS4 y Xbox One





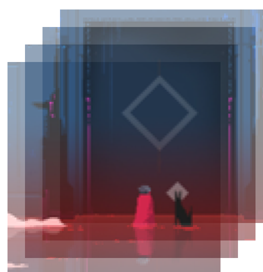
música nos motiva, nos marca el ritmo al cual avanzar y nos adentra en el misterio críptico que es el juego.

En su gameplay es donde el juego se complica; **HLD** nos hace avanzar en cuatro posibles direcciones: norte, este, oeste o sur, cada una con sus enemigos, puzzles y jefes. A medida que avanzamos vamos encontrando enemigos que debemos conocer y que debemos aprender a matar. De esta manera, el juego crea una especie de danza que combina nuestras tres habilidades que debemos dominar a la perfección.

El problema se da por dos motivos: la sobrepoblación de enemigos y el constante *autosave mode*. La forma que tiene el juego de incrementar la dificultad, no es hacer a los enemigos más fuertes o crear obstáculos y puzzles más difíciles de resolver, sino sobrepoblando el mundo de enemigos. Esto es molesto sencillamente porque nuestra vida es escasa y sólo contamos con la posibilidad de curarnos tres veces (con kits médicos). Una vez muertos respawneamos en el último punto donde el juego se autoguardó.

Ahí es donde entra el otro motivo de los problemas, el *autosave mode*. Este modo es molesto porque muchas veces nos conviene

“Una de las mejores cosas que tiene es el arte; el pixel art es, sin duda, hermoso y nos permite disfrutar de un universo muy bien construido y pensado: Un universo geométrico con detalles encantadores.”



matarnos luego de haber cometido un error tonto que continuar avanzando y correr el peligro de que el juego se grabe automáticamente con menos vida.

En definitiva, muchas veces nos conviene perder a propósito y aprender el *layout* de los enemigos en cuestión que perseverar y usar nuestros medic kits que luego necesitaremos con más urgencia.

Es muy difícil jugar este juego y no notar las similitudes que tiene con el *Fez* (Phil Fish) no sólo en su atmósfera y arte, que son muy similares, sino también en lo que busca y la narrativa que presenta. Si bien el Fez, luego de presentar la historia no dice más nada y nos manda a juntar cuadrados por un universo enorme y complejo, esconde dentro de ese universo un universo más pequeño, uno de secretos y misterios que el jugador debe romperse la cabeza para descifrar. Algo parecido sucede en **HLD**, dentro del juego podemos encontrar una y otra vez enigmas y secretos difíciles de resolver. Además ambos juegos tienen un lenguaje parecido que se caracteriza por una simbología geométrica con símbolos que pueden ser rectángulos y cuadrados sin ninguna lógica subyacente. Lo inteligente del **HLD**, y una de sus proezas, es que los secretos pueden obviarse y eso no dificulta el progreso en el juego. Lo cual no sucede con igual eficacia en el Fez.

Además, **HLD** introduce una narrativa visual muy creativa e ingeniosa. En este mundo creado por Alex Preston nos encontraremos con diversos personajes que no tienen voz, pero que igual cuentan una historia por medio de imágenes que podremos entender a la perfección. Esta dinámica nos permite sentirnos acompañados en un universo desprovisto de cualquier ayuda y lleno de enemigos cada vez más molestos.

Hyper Light Drifter es un juego que vale la pena ser jugado, en el que podemos hartarnos de perder una y otra vez porque no calculamos bien un golpe, pero que no dejaremos de volver a jugar.

◢ MUY BUENO

Minimalismo que funciona

NO THING

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



No thing es el primer juego de **Evil Indie Games** (*Swipe Quest, Chiptune runner, super-frozen-kitten-gets-only-one-secret-bottle-for-you*) que llega a Steam y con eso logra una mayor llegada a PC. Sus anteriores juegos son todos para iOS o Android y parecería que están preparando el terreno para lo que será este título: un runner embebido de una atmósfera minimalista provista de luces de neón que nos sacarán los ojos del lugar.

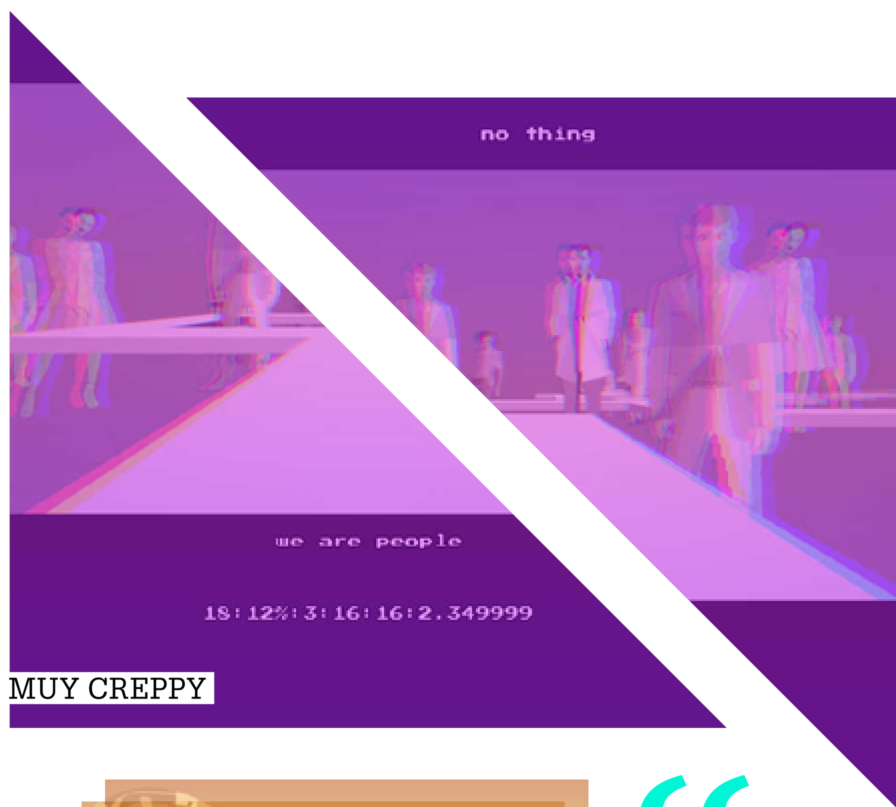
No thing es simple y conciso: diez niveles donde lo único que podemos hacer es movernos para la izquierda o para la derecha. Este es el típico juego donde lo que importa es la concentración y esos reflejos que tantos años estuvimos entrenando en todo tipo de juegos indie como *Super Meat Boy* o *Bit.* **Tip runner**; esta es una fórmula básica y ya conocida, entonces ¿Qué hace que este juego sea tan bueno? el juego funciona y gusta porque no se queda en esa simple fórmula, trae a la mesa una combinación de factores que lo hacen totalmente adictivo.

Esos factores son, en primer lugar, los gráficos. Colores neones que cambian de un segundo a otro desde un azul metálico hasta una mezcla de verde y amarillo que titila y se resquiebra pasando en el medio por rosa, verde, gris, negro y un sinfín de combinaciones. Si a estos colores le sumamos unos gráficos geométricos que no nos dicen más que lo necesario tenemos el **No thing**. A los gráficos se le agrega la música new wave o cold wave minimalista repetitiva, que acentúa el ritmo y la atmósfera opresiva del juego. Sin embargo, el uso de esta música no es algo nuevo, ya que nuestro amigo *Hotline Miami* se caracteriza por tener este tipo de música que complementa perfectamente con el juego, pero la magia

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, MAC, LINUX
IOS, ANDROID
GÉNERO
Runner
DESARROLLADOR
Evil Indie Games
DISTRIBUIDOR
Evil Indie Games
LANZAMIENTO
7 de abril de 2016
PRECIO
USD$3,99
DISPONIBLE EN
Steam / AppStore
GooglePlay





MUY CREPPY





LIVE TOGETHER, DIE ALONE

del **No thing** es que toma lo que ya existe y le da una vuelta de tuerca.

Además del increíble composé de los gráficos y la música, tenemos una historia. A medida que avanzamos en el juego hasta entrar en una fever frenzy tensionante, podemos escuchar (y leer) una voz robótica que cuenta quienes somos, dónde estamos y qué es lo que estamos haciendo. El año es 1994 y es el futuro, nosotros somos un office Clerk que debe llevar un mensaje a la reina de hielo. ¿Pretty weird, right? Nevermind that, funciona, nos compenetra, unas simples líneas sirven de anzuelo para muchos de los jugadores. Una historia que mueva las cosas, un hilo conductor que nos indica que esto no es simplemente un ejercicio de programación para probar un engine. No, esto es un juego pensado y diseñado

"Además del increíble composé de los gráficos y la música, tenemos una historia. (...) El año es 1994 y es el futuro, nosotros somos un office Clerk que debe llevar un mensaje a la reina de hielo."



Ver también: Boson X (2014)

por personas que se toman su trabajo en serio. Aparte escuchar frases como "*The city is not sleeping*" ("La ciudad no duerme") o "*Scale your tears now*" ("Mide tus lágrimas") o la clásica "*You are sad*" ("Estás triste"), es simplemente genial.

Para terminar hay que agregar el detalle de las *leaderboards* que siempre hacen todo más divertido, demostrando que no estamos solos en esto, que hay otros cientos de enfermos muriéndose cada dos segundos dándole a la barra espaciadora para intentarlo una y otra vez.

No thing es un juego simple, pero no menos genial. Un juego que bien podría estar dentro de una instalación en un museo de arte moderno o en una computadora vieja y olvidada dentro de un armario.

Denle una chance. ◢ **MUY BUENO**

VIDEOJUEGOS

El Final Fantasy que quería ser un Monster Hunter

FINAL FANTASY EXPLORERS

Texto Catalina Ecruteak **@Manatits**



La fórmula *Monster Hunter* ganó muchísima inercia estos últimos años con el pase de la franquicia principal a Nintendo. *Monster Hunter 4 Ultimate* es uno de los títulos más completos de la consola, que con su impecable modo online es casi como tener un MMO en tu bolsillo. Pero, ¿Por qué estamos hablando de *MonHun* en una review sobre un **Final Fantasy**? Es muy sencillo: El juego se constituyó en su propio género; **Square Enix** quiso aprovechar la moda y sacó su propio hunting game. Un *MonHun* con el *lore* y las mecánicas de un **Final Fantasy**, suena súper épico ¿no?

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
Nintendo 3DS
GÉNERO
Action-RPG, Hunting
DESARROLLADOR
Square Enix
DISTRIBUIDOR
Devolver Digital
LANZAMIENTO
26 de Enero de 2016
PRECIO
USD$39,99



Final Fantasy Explorers es un juego con escenarios muy detallados, cuidados y enemigos que, si bien son los de siempre, se ven muy copados. Se da el lujo de “rellenar” los espacios que *Monster Hunter* deja vacíos agregándole barras de HP a los enemigos. Visualmente es muy, muy agradable.

Ni bien empieza la partida te cuentan sobre unos cristales que tenés que recolectar, porque el mundo se está viniendo a pique; y cuando te das cuenta estás viendo una lista de quests. Directo al grano. Las hacés y aparecen más quests. Las misiones son un poco repetitivas y parecidas entre sí, pero el sistema que tienen es muy interesante: Mediante las quests se va descubriendo el mapa -que está todo comunicado entre sí- entonces hay una motivación importante en el hecho de ir llegando cada vez más lejos hasta todos los rincones de la *Isla de Amostra* para desbloquearlos.

El juego tiene montones de clases, empieza con las clásicas y luego se van desbloqueando las más complejas. Ser de una u otra clase mejora tus habilidades para usar las armas y skills propios y te permite equiparte con ítems exclusivos. Además hay un sistema muy extenso de skills y de summons que le agrega



"SE SALVA PORQUE SE VE LINDO"

complejidad a las peleas. Los summons se pueden usar cuando se llena una barrita de energía y pueden transformar al jugador en alguno de los "*Eidolons*" (los summons de los **FF** de siempre), o en alguno de los personajes de los **FF** más conocidos, como **Cloud** o **Squall**.

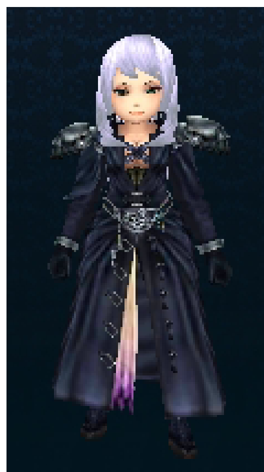
Uno de los materiales que se pueden juntar son los "*atmalites*", unas piedras que contienen las almas de las bestias -sólo las pequeñas- que uno mata durante los quests. Los "*atmalites*" se pueden usar para revivir a esas bestias y tenerlas de mascota. Se puede tener hasta tres mascotas en *single mode* y hasta dos en *multiplayer*.

Las armas y armaduras son totalmente customizables, siempre y cuando tengas ganas de juntar montones del mismo material para sumar muchos puntos a uno de los atributos que van desde los stats comunes hasta daño elemental u otros efectos. Finalmente, lo que importa de los equipos es más la facha que otra cosa, porque casi todo se puede igualar usando ítems.

Además ¡Están los sets de todos tus personajes favoritos! Hacerlos es un embole de proporciones siderales. Bueno, teniendo experiencia en *Monster Hunter* el grind no podía ser tan terrible. El juego nos pinchó el globo: efectivamente había que hacer 10 veces una quest de Shiva en particular. No había posibilidad de que tirara el ítem más de una vez

"Da la sensación de que el juego quedó a medio diseñar (...)"





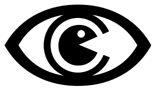
(lo dice cuando se pide la quest, que la recompensa va a ser "Jenova Cells x1"). De una vez a la siguiente, no variaba nada en el ambiente. Ir de a varios no aceleraba las cosas.

En *Monster Hunter* los drops son aleatorios, de esa forma da gusto hacer la misma quest 10 veces hasta que salga el ítem raro. Con eso logran atraparte. En **FF: EX,** en cambio, es un trámite engorroso. Siempre que busques ayuda con el juego en Internet, te vas a encontrar con que lo llaman, burlonamente, "mi primer *Monster Hunter*".

El juego es muy fácil y muy lineal, se puede jugar sin darle bola a ninguna de las mecánicas adicionales que tiene por ser un **Final Fantasy**. Realmente están todas de adorno, incluso las clases (seleccionando incluso el "*Freelancer*", que es el que no elige clase). Por otro lado, las quests no tienen dificultad agregada más allá de que el enemigo tenga mejores stats. Hay opciones para hacerlas más difíciles, pero el juego nunca aclara si se obtiene algo extra por usar estas opciones ni obliga a elegirlas. Da la sensación de que el juego quedó a medio diseñar y que, entonces, dan las herramientas para que lo diseñe uno sin ofrecer nada a cambio.

Entre otros detalles dignos de mención es que, si bien el juego es para 3DS, no tiene 3D. Sacar un juego para una consola con una característica tan distintiva y no usarla parece un chiste casi como que el modo online, a sólo tres meses del lanzamiento en América, esté casi vacío.

Realmente es una lástima que el juego falle tan fuerte, siendo una combinación de dos cosas tan copadas. La estructura del *Monster Hunter* es algo bastante simple, mientras que el *lore* de **Final Fantasy** cuenta con el cariño de muchísima gente. Los gráficos del juego y los diseños de los mapas y personajes/enemigos son muy bonitos, pero no logran atrapar al jugador ni dan ganas de seguir jugando. Lo que dura el entusiasmo por el juego depende de cuánto tardás en aburrirte de hacer siempre lo mismo. **REGULAR**



MIITOMO

La bizarra propuesta social de Nintendo

Texto Catalina Ecruteak **@Manatits**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
ANDROID, IOS
GÉNERO
Red Social
DESARROLLADOR
Nintendo EPD
DISTRIBUIDOR
Nintendo
LANZAMIENTO
17 de Marzo de 2016
PRECIO
Gratuita
(Incluye micropagos)
DATO EXTRA
10 millones de usuarios

Miitomo es lo que pasa cuando a **Nintendo** le dicen "red social", cierran la puerta y la dejan sola por un par de horas. Esta **App** es un híbrido entre *Tomodachi Life, Miiverse, Instagram* y *Twitter* (tiene, de hecho, conexión con estas dos últimas y con *Facebook*).

La característica más notable de la App es que toma de *Tomodachi Life* el modelo de Miis con text-to-speech, pero esta vez tiene idioma español que te permite putear y decir todo lo que quieras, dando lugar a intercambios desopilantes.

El sistema de text-to-speech es excelente: la aplicación interpreta lo que está escrito, haciendo varias animaciones a medida que los Miis van leyendo en voz alta los comentarios, resultando en algo muy natural. Por ejemplo, si uno escribe que tuvo un día triste, el Mii tiene un aura negra y agacha la cabeza con resignación, o si pusiste que te encantan las empanadas, sus ojos se van a convertir en corazones. Si uno se ríe -en forma de texto- o pone el famoso "XD", el Mii lo reproduce con una risa pregrabada al estilo SitCom.

La aplicación funciona así: Tu propio Mii y el de tus amigos te va a hacer preguntas personales sobre tus gustos, qué hiciste el finde, qué opinás sobre algunas cosas, etc. Una vez contestado, tus amigos pueden ver lo que escribiste cuando su propio Mii les cuenta que estuvo con el tuyo o cuando el tuyo los visita. Las preguntas aparecen en forma de post, y se pueden comentar con texto o **Miifotos**. Contestar y comentar da una cantidad de monedas que se pueden usar para comprar ropa para el Mii o fichas para una especie de Pachinko raro que se juega tirando a tus amigos para conseguir ropa de evento. (También podés usar una tarjeta de crédito para comprar más monedas, si te gusta ponerle ropa cheta a tus avatares).

Quizás la feature más importante de todas sea la herramienta de edición de fotos que viene incorporada: Las **Miifotos**. Estas son imágenes en las que podés poner a tu Mii, los de tus amigos (o sólo sus caras), texto, fotos random de fondo, etc. Para muchos se convirtió en una fábrica de memes de la noche a la mañana. Además, todos los días **Miitomo** presenta la "Miifoto del día", generada por Nintendo, que muestra a tu Mii en alguna situación cotidiana.

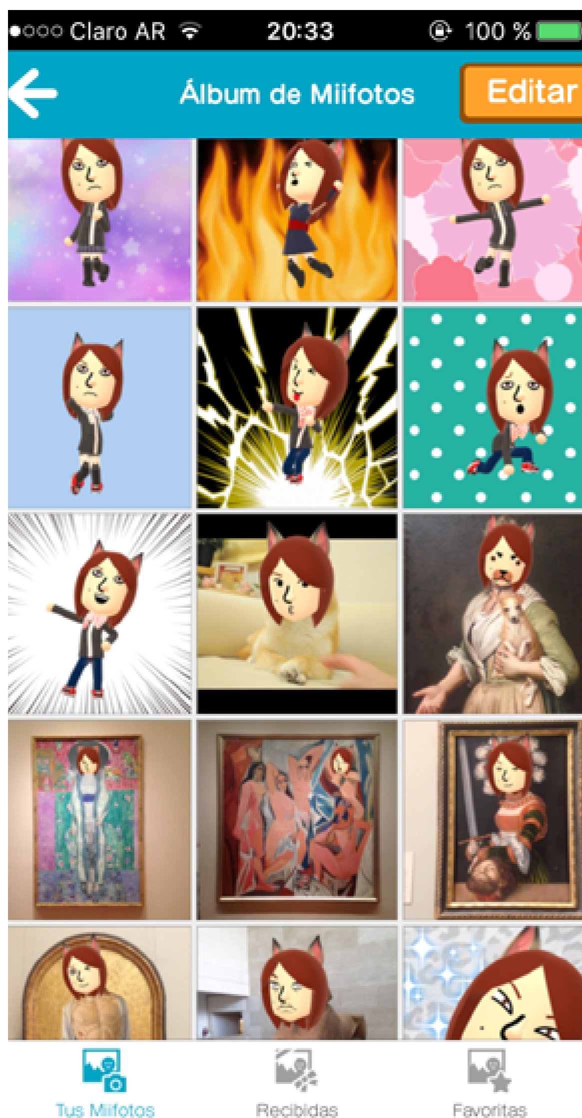
Si buscabas una App para reírte un rato, **Miitomo** es la indicada. A pesar de que, por el momento, no esté disponible ni en la AppStore ni la PlayStore de Argentina, se puede cambiar la región de origen para descargarla, hasta que se habilite en Sudamérica. ◢ **MUY BUENA APP**











Por ahora no está disponible en el store de Argentina pero se puede de cambiar región para descargarla.







UNBOXING

NEW 3DS

Después de 20 añitos, pesa la nostalgia

Texto Catalina Ecruteak **@Manatits**



FICHA TÉCNICA

FABRICANTE
Nintendo
CPU
ARM11 Quad Core 532MHz
MEMORIA
256 MB, 10 MB VRAM
SOPORTE
3DS 4GB y DS 512MB
LANZAMIENTO
11 de octubre de 2014 (JP)
13 de febrero de 2015 (NA)
PRECIO
USD$200
UNIDADES VENDIDAS
7.51 millones

Esta consola pertenece a la línea **New 3DS**, la versión mejorada de la familia 3DS que está entre nosotros desde el 13 de febrero de 2015. En nuestra región contamos, desde un principio, con el *modelo XL* de la máquina, que sólo está disponible en color bordó, gris y ediciones especiales. Hasta el momento, en las américas, sólo se conocen dos ediciones especiales de la versión pequeña del aparato: **Animal Crossing Happy Home Designer** (Septiembre 2015) y **Pokémon 20th Anniversary**.

¿Qué tiene la New 3ds chica que no tiene la grande? La respuesta es **personalización**. Como aquellos celulares de los 90 y principios del 2000, la **New 3DS** tiene carcasas intercambiables con muchos diseños de todas las franquicias de Nintendo. Además de ser súper portátil –casi del mismo tamaño que la primera 3DS, pero unos cinco milímetros más grande de los costados– en América todavía no tenemos la misma variedad que en Japón, pero eso no es nada que un paseo por eBay no pueda arreglar.

A fines de marzo llegó a nuestras manos un ejemplar de la edición **#Pokemon20**, agotada desde el mismísimo momento en el que salió (27 de febrero, 20º aniversario de la franquicia). Esta edición especial sólo se vendía por preorder, por lo que muy pocas vieron la luz en general. Pero haber estado en el lugar indicado en el momento justo solucionó el inconveniente.

De entrada, la caja promete mucho. ¡Diseños noventosos! ¡Juegos precargados! ¡No trae cargador... aunque ya estábamos al tanto de eso! El reverso comenta las mejoras que trae: un segundo stick, 3D "super estable", mejor procesador y lector de NFC built-in. Básicamente la consola es la misma, pero tiene incorporado el "Circle Pad Pro" que antes era un accesorio gigante, corre mucho mejor y el 3D es la gloria. Mediante una cámara infrarroja, la consola sigue tu cara para que el efecto se vea siempre perfecto.

La máquina en sí es súper linda. La información de copyright y el serial están debajo de los cover plates, así esa información se mantiene estéticamente escondida y protegida. El acabado del cuerpo de la consola es blanco mate. Los cuatro botones recuerdan a los de la super famicom, viniendo de colores en vez de blancos. Las pantallas son considerablemente más grandes que las de la vieja 3DS, sin nada que envidiarle a la versión XL. La máquina se siente muy sólida, la bisagra es más suave, y a la vez mucho más firme al trabar que en los otros modelos.

Al abrirla nos encontramos con el papeleo de siempre, ARCards y manual. Entre lo que convierte a la consola en "edición especial" tenemos dos juegos de cover plates con muchísima onda. Celebrando los 20 años de la salida de *Pokémon Red & Green* en Japón, los







diseños incorporan el arte de tapa de *Pokémon Red* y *Pokémon Blue*, con los dibujos en acuarela de Ken Sugimori totalmente intactos para mayor nostalgia. Además, viene con un código de descarga para los "*themes*" de ambos juegos, para que cuando la consola esté vestida por fuera con uno de los plates, el interior también combine. *Pokémon Red* y *Pokémon Blue* ya vienen preinstalados y porteados con funciones de link por conexión local (valor de cada juego en eShop es de unos USD$10). La manera en la que están instalados permite que se haga un system transfer y volver a descargarlos, pudiendo incluirlos en la cuenta Nintendo ID con el resto de las compras. ¡Cuidado al instalar los themes, hay que hacerlo después de transferir la data, para no perder nada!

En resumen, la **New 3DS Standard** es una consola increíble, compacta y sólida, que no tiene nada que envidiarle a la XL. Esta edición va a llegar al corazón de más de un adulto, ya que no tiene vergüenza a la hora de recordarnos sin tapujos aquella época dorada del gaming. Los juegos que trae preinstalados ya son conocidos y muchos de nosotros los volvemos a jugar cada tanto en emulador, en el celu, o Game Boy, así que son un regalo interesante para tener a mano.

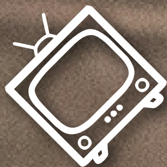




UN JUEGO DE LOCOS

GAME OF THRONES SEXTA TEMPORADA

Texto Germán Battiston **@CMDRGerkor**



SERIES

Luego de un año de esperanza seguida por desesperación, llegó el momento que muchos estaban esperando: La sexta temporada de Game of Thrones.

A partir de acá tendremos spoilers muy importantes. Considérense advertidos.

Ya pasaron dos capítulos completos y todos están ansiosos por saber qué es lo próximo que pasará. Es sabido que Jon Snow es un personaje central de la serie y su supuesta muerte preocupó a mucha gente, todos confiaban en que milagrosamente iba a revivir. Esto no solo conmovió al público sino también a varios de los personajes. Melisandre fue la más afectada: tan sólo pensar en haber errado sus profecías la lleva a cuestionar su fe en R'hllor, el Señor de la Luz. Se la ve con frío, abrigada, preocupada y sin ganas de afrontar lo que seguiría.

Por otro lado, se lo muestra a Bran soñando constantemente con el pasado de sus padres. Reconoce a Ned y Benjen Stark en su niñez, entrenando en Winterfell e incluye a un Hodor joven y con la capacidad de decir más que 'Hodor'. En una vuelta inesperada, se ve por primera vez a Lyanna Stark, hermana de Ned. Las teorías que unen a Jon Snow, Tyrion Lannister y Daenerys Targaryen empiezan a cobrar relevancia, generar intriga y mandar al público en una montaña rusa de emociones. La idea es la siguiente:

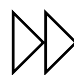
Jon Snow no es hijo de Ned, sino de Lyanna Stark y Rhaegar Targaryen. Lo que Ned hace por su hermana es cuidar su secreto y tomar a Jon como su propio hijo bastardo, tirando su honor a la basura. Se sabe que Eddard es la persona con más honor en los Siete Reinos, ¿es posible que haya engañado a su mujer y concebido otro hijo? Todo sugiere que no.

"That's what I do. I drink... and I know things."
Tyron Lannister



>>>

"I prefer being an only child."
Ramsay Bolton.



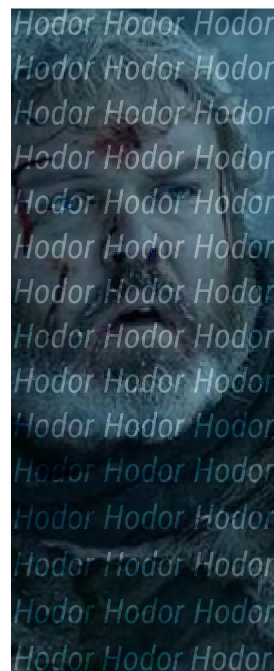
Tyrion no es hijo de Tywin Lannister, sino el resultado de cuando el rey loco Aerys Targaryen (probablemente) abusa de Joanna Lannister.

Si esto es cierto, he aquí a tres Targaryen que conforman el emblema del dragón de tres cabezas que los mismos Targaryen usan. Si las premoniciones de Melisandre son precisas, la Canción de Hielo y Fuego se trata de Jon Snow, o mejor dicho Jon Targaryen. Sumado a esto hay que considerar a Azor Ahai, el enviado por R'hllor para salvar al mundo. Se cree que ha renacido, muchos piensan que en Daenerys, pero en ciertas visiones de Melisandre, puede que sea Jon.

El linaje de Jon se remonta a cuando Robert Baratheon tomó el Trono de Hierro en la batalla contra los Targaryen. Se dice que Rhaegar secuestró y mató a Lyanna Stark, aunque en pasadas temporadas Ser Barristan Selmy describe a Rhaegar como una gran persona que odiaba la violencia, bondadoso, así que se suman algunas dudas a la lista.

Cruzando el mar Estrecho, en Dorne, suceden varias cosas de manera abrupta. Ellaria Sand y sus hijas asesinan al Príncipe Doran, su hijo Trystanne y su guardaespaldas Areo Hotah. Los planes de Doran para vengar la muerte de su hermano Oberyn (que podrán recordar siendo despedazado por Ser Gregor Clegane, la Montaña) nunca fueron claros. Por ahora parece que Ellaria quiere tomar las riendas de la situación y lograr un conflicto con los Lannisters, asesinos de su amante.

La muerte de Myrcella en Dorne no parece afectar mucho a Cersei, su madre, pero sí se muestra un Jaime dolido, amenazante e incluso hostil hacia el Alto Septo de la Iglesia de los Siete Dioses. Jaime mejora visiblemente como personaje, volviéndose más noble y más honroso gracias a las situaciones que vive en compañía de Brienne. Para que se mantenga así, solo se puede esperar que sigan ese hilo y logre





separarse de Cersei de una vez.

Uno de los personajes que está siempre presente en momentos clave es Ser Davos: no será un protagonista pero sabe intervenir cuando es necesario. En esta ocasión se queda al lado del cuerpo sin vida de Jon Snow y convence a Melisandre de que pruebe su magia sobre él. Como puede, logra renovar su fe y realizar el conjuro que finalmente lo revive.

Es también posible que no se olviden de Catelyn Stark, que en Tormenta de Espadas es resucitada por Beric Dondarrion mediante el último beso. Luego de esto se convierte en Lady Stoneheart, una dama cegada por la venganza. Bajo este nombre toma las riendas de la Hermandad Sin Banderas y si bien no es un personaje central en la historia, logra mezclarse de a poco con otras figuras importantes.

Nada puede esperarse de Ramsay Bolton, sin dudas el sujeto más volátil de Game of Thrones... contando a Joffrey. Sus acciones apresuradas y llenas de odio hacen difícil la lectura del personaje. Su principal intención es controlar el Norte y para lograrlo hará todo lo que esté en su poder. Es incluso capaz de marchar hacia la Guardia Nocturna y asesinar a Jon Snow por miedo a que logre convertirse en Stark del mismo modo en que él se convirtió en Bolton.

A partir de esto hay mucho para pensar y analizar: los lectores y no lectores de los libros de George R.R. Martin están prácticamente en la misma situación. Sería interesante que el próximo capítulo ahonden en las visiones que Bran está teniendo sobre la historia de la familia Stark para conocer más sobre el pasado y posible origen de Jon. Todo el público está ansioso por ver a Rhaegar Targaryen en persona. Es una lástima que haya que esperar para saber más al respecto.

"I will bear no children, for you, or anyone else. Not until the sun rises in the east, and sets in the west."
Daenerys Targaryen.

X-MEN APOCALYPSE

LA SUPERVIVENCIA DEL MÁS APTO

"Soy las rocas de la bahía eterna: choquen contra mí y rómpanse".
—En Sabah Nur.

Texto Germán Perrotta **@GerJP**

X-**Men: Apocalypse**, la novena entrega de la franquicia de los mutantes de Marvel se estrenará el 19 de mayo los cines argentinos y se convertirá en la secuela directa de X-Men: Days of Future Past, en la que la mente de Wolverine viaja al pasado para arreglar el futuro. Si quedaron un poco confundidos después de haberla visto, no se preocupen, la nueva no tendrá viajes temporales, sólo contará con actores más jóvenes interpretando personajes que ya vimos anteriormente y algunos debuts. Por eso desde *Glitchy Frames* intentaremos hacer un repaso del universo mutante, explicar cómo llegamos hasta esta última película y quiénes llevarán la antorcha de ahora en adelante.

Después de dirigir *X-Men* en el año 2000 y abandonar 20th Century Fox luego de *X2* para encargarse de la fallida Superman Returns, Bryan Singer volvió a pegarla con los superhéroes en *Days of Future Past* (inspirada en la famosa historia a cargo de Chris Claremont y John Byrne). En ella, reunió a su cast con la nueva generación de actores que había aparecido en *X-Men: First Class*, a cargo de Matthew Vaughn (*Kingsman*), y junto a Fox



decidieron "resetear" la franquicia. Mantuvieron las ideas que funcionaron y, a la vez, arreglaron la continuidad al deshacer ciertas elecciones creativas tomadas en las películas previas.

Si *Days Of Future Past* (DOFP) se desarrolló a principios de la década del '70, la nueva entrega tendrá lugar en los años '80. Este nuevo salto temporal le permite a Singer mostrar versiones más maduras de personajes como Magneto y Charles Xavier y a la vez presentar nuevos actores a cargo de los mutantes clásicos como Jean Grey, Cyclops y Storm.

La existencia de los mutantes dejó de ser un secreto para la sociedad y muchos los ven como si fueran figuras religiosas. En ese momento, **En Sabah Nur, mejor conocido como "Apocalipsis"** (interpretado por Oscar Isaac) reaparece después de miles de años y no está muy contento con la situación en la que se encuentra el mundo. En los cómics -y como vemos en el tráiler- cuenta con cuatro sirvientes conocidos como los **Jinetes de Apocalipsis: Muerte, Hambre, Peste y Guerra**. En la película estos puestos serán ocupados por **Ángel/Arcángel, Storm, Psylocke** (personaje que debutará en el cine) y **Magneto**, respectivamente. Ellos serán los encargados de eliminar a la humanidad y crear un nuevo orden mundial en el que Apocalipsis domine a la Tierra.

Como habíamos anticipado, este film también traerá nuevas caras en papeles conocidos como **Jean Grey, Cyclops y Storm**.

Jean Grey, la mutante pelirroja con telekinesis será interpretada por **Sophie Turner** (Sansa Stark en *Game of Thrones)*. En el primer trailer de *Apocalypse* podemos ver cómo comienza a perder control de sus poderes, además de tener visiones terribles en sus sueños que la dejan muy preocupada por el futuro. Probablemente sea el comienzo de la historia de **Dark Phoenix** que pudimos ver interpretada muy libremente en *X-Men: The Last Stand* (película que quedó fuera de la continuidad luego de *DOFP*).

Cyclops es otro personaje que no tuvo un final feliz. En la trilogía original el personaje debió haber sido el líder del grupo -como suele suceder en los cómics- pero como el foco estuvo puesto en Wolverine (Hugh Jackman) su rol pasó a ser tan secundario, que en *The Last Stand* deci-

FICHA TÉCNICA

TÍTULO
X-Men: Apocalypse
ESTRENO
19 de mayo de 2016
GÉNERO
Acción, Superhéroes
DURACIÓN
143 min
DIRECCIÓN
Bryan Singer
PRODUCCIÓN
Kevin Feige
GUIÓN
Bryan Singer,
Simon Kinberg,
Michael Dougherty,
Dan Harris
ELENCO
James McAvoy,
Michael Fassbender,
Jennifer Lawrence,
Oscar Isaac,
Nicholas Hoult
Rose Byrne,
Tye Sheridan,
Sophie Turner,
Olivia Munn,
Lucas Till
PRODUCTORA
20th Century Fox
Marvel Studios



dieron matarlo. *Apocalypse* servirá para presentarlo de nuevo con Tye Sheridan (*The Tree of Life*, *Mud*) y darle la chapa que se merece a cargo del equipo en la pantalla grande.

Alexandra Shipp (*Straight Outta Compton*) será **Storm**, quien de la misma manera que Cyclops fue continuamente maltratada y perdiendo protagonismo a lo largo de la saga mutante en el cine. La manipuladora del clima con el corte mohawk estará del lado de los malos al principio del film, por lo que podemos ver en el trailer, pero suponemos que terminará en el bando de los X-Men como sucede en los cómics.

Quizás las dudas más fuertes que circulan alrededor de esta película giran en torno a **Jennifer Lawrence**. Desde que Lawrence reemplazó a Rebecca Romijn como **Mystique**, el personaje fue adquiriendo cada vez más importancia dentro de la franquicia. Todavía no se sabe si será su última aparición o si continuará interpretando al personaje en el futuro.



Una situación parecida es la de **Hugh Jackman**. Hasta la fecha es el único actor que estuvo en todas las entregas de los *X-Men* y sabemos que aparecerá en *Apocalypse*, aunque no estamos seguros si hará solo un cameo o si tendrá peso importante en la trama. Y pese a haber contado con dos películas individuales -que son de lo peor de la franquicia- Jackman tendrá un último film para "despedirse" de **Wolverine**.

En definitiva, habrá que verla para saber si el futuro de los mutantes con los nuevos actores contará con una estética más cercana a los colores y diseños utilizados en los comics o si continuará en la misma línea de cuero oscuro que Singer utiliza desde el 2000. En **Glitchy Frames** estamos preparados para ver un universo colorido de los X-Men, así que, animate Bryan querido, de última lo mandamos a Wolverine de nuevo al pasado y arreglamos las cosas.


ONLY THE STRONG WILL SURVIVE
X-MEN
APOCALYPSE



HARDCORE

"CUANDO LOS FPS LLEGAN AL CINE"

Texto Santiago Jerez Ferrante @nerdycinephile

Hay veces en las que las películas le piden a uno que haga un pacto, algo parecido al pacto de ficción que realizamos al leer un libro, pero en formato audiovisual. *Joy* (David O. Russel) por ejemplo, le pide al espectador que vea la película no bajo el halo de la realidad sino dentro de una visión de fantasía y de cuentos de hadas. Algo parecido sucede con *Hardcore: Misión Extrema*, **Ilya Naishuller** nos regala una película que no debemos ver como película sino como videojuego, y no solo eso, sino un tipo de videojuego muy particular: un FPS (*First Person Shooter*).

Corría el año 2013, casi a finales de marzo. Todos navegábamos en internet muy tranquilos, cuando de repente aparece un video en los feeds de las redes sociales. Una y otra vez, tantas veces que decidimos verlo. ¿Cuál era el video? *Biting Elbows: Bad Motherfucker* de **Ilya Naishuller** ¿Les suena? Un tipo corriendo pegándole a rusos y saltando edificios, todo filmado en primera persona con una GoPro. Pura acción y diversión. El video se hace viral y el flamante (nuevo) director piensa: '¿Y si hacemos una película entera filmada de esta manera?'. Dos meses después, más de dos mil backers y doscientos mil dólares juntados, finalmente los videojuegos llegaron al cine tal vez en su más fiel representación.

La historia es simple y poco importante. A **Henry**, el personaje principal, lo revive su esposa y le dice que lo ama. Segundos más tarde, el malo de la película irrumpe y Henry debe



Ver también: Mirror's Edge (Videojuego, 2009 / 2016), saga FarCry (Videojuego).

Ficha técnica

Título original: Hardcore Henry
Título en español: Hardcore: Misión Extrema
Año: 2015
Género: Acción
Dirección Ilya Naishuller
Guión: Ilya Naishuller
Elenco: Sharlto Copley, Tim Roth, Haley Bennett, Danila Kozlovsky. Más en IMDb
Duración: 96 minutos

escapar. De ahí la película se vuelve una larga escena de escape mientras el protagonista intenta descubrir la verdadera razón de su existencia. La historia es simple, no está interesada en largos monólogos existencialistas o en dar siquiera un atisbo de guión. No, **Hardcore** se preocupa por lo visual, porque el espectador la pase bien y se divierta. Esta es una de las apuestas de la película.

Dentro de los aspectos positivos que podemos encontrar en la película está la fidelidad que el director tiene con su visión de videojuego. La película está plagada de alusiones a juegos: podemos encontrar una persecución en una moto con sidecar, casi rippeada del *MGS3*; el hecho de que **Henry** no pueda hablar; innumerables edificios abandonados con laboratorios secretos, bosques y demás escenarios clásicos de videojuegos; y **Akan**, nuestro enemigo principal, a quien no podemos evitar confundir con el gran y único Ocelot del ya mencionado *MGS*. Pero tal vez, el carácter más parecido a un videojuego (sin contar la manera en que está filmada la película) sea Jimmy.

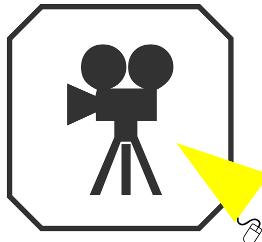
Jimmy es nuestro guía, el que nos enseña a jugar este juego. Le muestra a **Henry** su potencial como superhombre/soldado y le dice lo que tiene que hacer, hacia donde ir, a quien buscar, a quien matar y que ítems recuperar mientras lo hace. Además, Jimmy no es sólo un personaje sino muchos, desde un vagabundo o un punk hasta un mercenario o un general de la Segunda Guerra Mundial. Sin duda, Jimmy es uno de los aspectos más divertidos e interesantes de la película.

La única contra es que tal vez le pide demasiado al espectador, que podría salir bastante enojado si no sabe lo que le espera. Uno no debería ver esta película si se la toma en serio o si odia los juegos FPS. El film no se toma a sí mismo seriamente y está plagada de chistes malos y ridículos. Aprovecha la acción como motor para hacer lo que quiere y jugar con los estereotipos de los videojuegos. Armas, personajes sin una base narrativa fuerte, destrucción sin sentido, muertes ridículas por doquier y *one-liners* dignos de un nene de cinco años (*"Why are you hitting yourself Henry?"*), que sin duda se llevan todos los premios.

Filmar toda una película con una GoPro es un truco, pero el cine está lleno de trucos y muchos de ellos no funcionan. Tal es el caso del 3D, algo que rara vez funciona, de lo que se abusa y produce más dolor de cabeza que otra cosa. Esta película logra lo que el 3D quiere lograr y rara vez puede, que nos sintamos parte de ella, que nos atrape y nos parezca cercana. Esta manera de filmar -para bien o para mal- nos hace tener todo cerca, en nuestras caras. Somos espectadores de primera fila en todo momento.

Hardcore, así como muchas otras, no es una película para todos y eso está claro. Si decidimos olvidar por un par de horas las convenciones básicas del cine y le damos una chance a algo nuevo, no algo de vanguardia, sino una película que busca que la pasemos bien, entonces la diversión está asegurada.





VEREDICTO

MUY BUENA



THE WITCH

"LAS BRUJAS ANTES DE LA ERA DISNEY"

Texto **Eugenio Novas @Uquelele_**

Si no te gusta el género terror, pero te atrae esa sensación de suspenso, desesperación y claustrofobia que generan alguna pelis tenés que ver **The Witch**.

El debut directoral de Robert Eggers se resume en un film de época que apela más a un terror psicológico y contextual, que a escenas explícitas y fórmulas ya recorridas.

Nueva Inglaterra del siglo XVII y la familia de William (Ralph Ineson) y Katherine (Kate Dickie) debe exiliarse de la comunidad puritana donde vivían con sus cinco hijos: Thomasin, Caleb, Sam y los mellizos Mercy y Jonas. Esta familia *Ingalls* de 1630 se muda a un gran bosque - aislado y solitario- donde construyen un nuevo hogar, confiando en la providencia de un Creador que demostrará ser más indiferente que benevolente.

Los problemas empiezan cuando la hija mayor de la pareja, **Thomasin** (interpretada por Anya Taylor-Joy), queda a cargo de su hermanito bebé, **Sam**. Jugando a lo que se conoce en inglés como peek-a-boo (cuando uno se tapa la cara y dice: "¿A dónde está?, se la destapa y responde: "acá está"), el bebé desaparece y Thomasin no tiene otro lugar para dirigir su mirada más que al vasto bosque que se extiende a lo largo del horizonte.

Esta situación es la que marca el inicio de la película, ya que a partir de este momento, cada integrante de la familia empezará a tener su propia interpretación de lo sucedido y poco a poco tratarán de imponer su realidad por encima de las demás.



Ver también: Silent Hill (Juego, 1999), Alien (1979), Rule of Rose (Juego, 2006)

Ficha técnica

Título original: The VVitch
Título en español: La Bruja
Año: 2015
Género: Terror, Misterio
Dirección Robert Eggers
Guión: Robert Eggers
Elenco: Anya Taylor-Joy, Ralph Ineson, Kate Dickie, Harvey Scrimshaw. Más en IMDb
Duración: 92 min

¿Fue una obra del Señor? ¿Hay un "Ser" viviendo en el bosque? ¿Un demonio que poseyó a los animales?

Estas creencias son las que dan lugar al terror psicológico que la película genera a cada minuto. El espectador empatiza con los personajes y por momentos se pone en el lugar de la madre desolada por la pérdida de su bebé; del padre, creyente incondicional que tiene que mantener a flote al resto de su familia y proveer el alimento para el invierno que se acerca; o de Thomasin que es vista como la mayor responsable de la desaparición de su hermano.

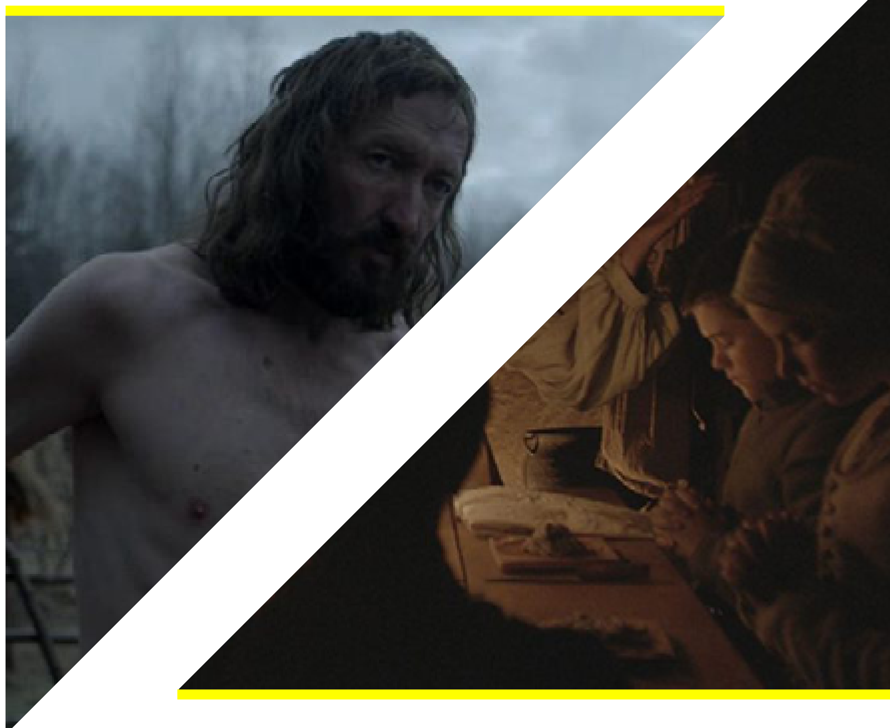
Si bien el guión no es de lo más novedoso son los detalles, como la música, los que cumplen un papel importante. La banda sonora a cargo de Mark Korven está compuesta por cuerdas, percusión y coros ocasionales que dan presencia a este "Ser" del bosque y crea una atmósfera muy perturbadora.

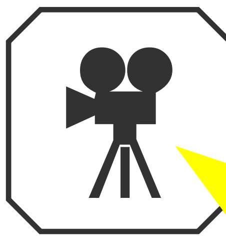
La cinematografía refleja a la perfección la época en la que transcurre la historia, un período que recuerda a películas como *La Aldea* o *Las Brujas de Salem*, en donde la creencia en Dios y el Diablo está muy presente en la vida diaria. Cada hecho afortunado era atribuido a la gracia del Señor como de la misma manera cada desgracia era vista como una manifestación del demonio.

Lo mejor de la película son, sin duda, las interpretaciones de los actores:

Ralph Ineson como **William** mete miedo ya con sólo escuchar su voz. Este es el personaje que más sufre la dualidad Dios/Diablo, ya que desde el crecimiento de los cultivos hasta la desaparición de su hijo, todos son hechos interpretados como designios del Señor en los que él no puede interceder.

Kate Dickie es la **madre** desconsolada, principal acusadora de su hija mayor y su responsabilidad en lo sucedido, cada día que pasa irá encontrando nuevos motivos para justificar su acusación.





VEREDICTO

MUY BUENA



Harvey Scrimshaw como **Caleb**, es el hermano que se ve atrapado entre la adolescencia y la necesidad de cumplir el rol de segundo hombre de la casa al actuar en los momentos en que el padre no puede.

Sin embargo, quien destaca por sobre los demás es **Anya Taylor-Joy** en el papel de **Thomasin**, durante el film vemos muchas indicaciones de que su fe no es tan apasionada como la de sus padres. Ella bromea con ser una bruja, pero no pasará mucho hasta que esa broma se convierta en acusación.

En épocas en las que las brujas son "las malas de las pelis de Disney", hacía falta una historia que les vuelva a dar el significado oscuro y diabólico que se merecen. Porque si bien **The Witch** no es una película de terror obsceno desde la estética y el guión, esta bruja planta un hechizo que sigue actuando en el espectador incluso días después de haber salido de su encuentro.

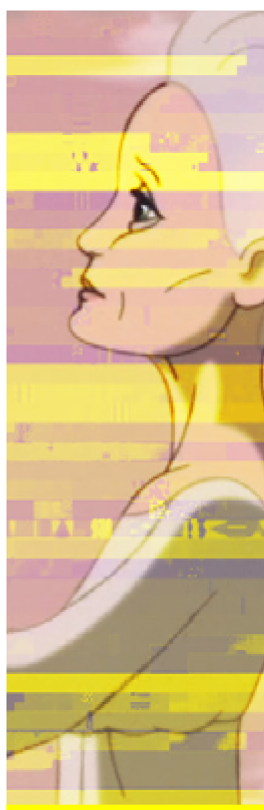
THE CONGRESS

"DIBUJITOS EN ESTADO DE EBULLICIÓN"

Texto **Laura Petroff @monkeylibrium**

En el año 2013, Ari Folman lanzó una película muy atípica que mezclaba live-action con animación. Sin embargo, por más genial que suene, no consiguió la atención que se merecía. Desde **Glitchy Frames** sentimos una gran curiosidad por estos proyectos arriesgados y he aquí nuestro punto de vista.

La tecnología avanza en sentidos imposibles de prever, incluso para los más informados. Desde los teléfonos celulares o *communicators* que ya usaban en *Star Trek*, hasta las idols no humanas que nos mostraba William Gibson en 1996, mucho ha sido adivinado por un puñado de nerds creativos. La multiplicidad de problemas humanos, sin embargo, hace muy difícil predecir la naturaleza exacta del teléfono o el microondas que estaremos usando dentro de 20 años. Y este desconocimiento es, en realidad, una bendición. Nos permite imaginar posibilidades infinitas para el futuro que nos espera (y el que no nos espera también).



Ver también: The Matrix (1999), Cargo (2009), Un Mundo Feliz (Libro, 1931)

Robin Wright (*Forrest Gump, House of Cards*) es actriz y madre de dos hijos, uno de los cuales sufre del Síndrome de Usher. Esta enfermedad genética incurable pronto lo deja ciego y sordo y ella no tiene más remedio que descuidar su carrera para cuidarlo. Todo cambia cuando la empresa Miramount propone escanearla por completo y ser dueños de su cuerpo, expresiones, movimientos y voz para seguir haciendo películas sin necesidad de tenerla presente.

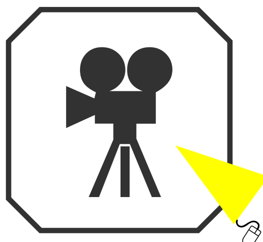
Ficha técnica

Título original: Le Congrès
Año: 2013
Género: Ciencia ficción, Drama, Animación
Dirección / Guión: Ari Folman
Elenco: Robin Wright, Harvey Keitel, Jon Hamm, Danny Huston
Duración: 123 minutos



Lo que nos muestra el trailer está lejos de ser el plot real de **The Congress**. A pesar de las infinitas posibilidades que habilita la trama, los guionistas decidieron darle una vuelta de tuerca absolutamente innecesaria. Más de la mitad de la película es animada, y su historia no tiene nada que ver con lo que el avance promete. Basándose en el libro *The Futurological Congress* de Stanisław Lem, el director **Ari Folman** decidió agregarle complejidad a la trama al mejor estilo *Inception*. Entrar a una ilusión dentro de otra es práctica común tanto en **The Congress** como en el libro del que tomaron la idea. Todo esto genera confusión pura hasta en el más atento de los espectadores, ya que para mantener un poco el misterio las explicaciones de la trama son poco claras cuando no, inexistentes.

El diseño de personajes animados apela tanto a la estética de los primeros cortos de Disney como a otros más parecidos a *Betty Boop*. **The Congress** nos sumerge en un mundo de ilusiones que sugiere muchos puntos de vista y gustos diferentes, es por esto que el popurrí de estilos resultante es completamente lógico. Aún así puede percibirse una uniformidad en cuanto a movimiento y color que nos salva de encontrarnos en el medio de un verdadero caos animado. Las transfiguraciones que indican lo onírico de esta realidad se muestran muy ligadas con la naturaleza, en especial lo floral. Esto remite un poco al futuro de ocio de los Eloi en *La Máquina del Tiempo* y así acentúa la vida de placeres que tienen sus habitantes. A pesar de esto, los verdaderos pensamientos y emociones de los protagonistas no son necesariamente de tranquilidad o relajación y esto genera un gran contraste que tampoco permite al espectador entregarse del todo al escenario hedonista que lo rodea.



VEREDICTO

REGULAR



En general la ciencia ficción plantea pocos temas arriesgados en una misma obra. A menos que estén entrelazados con gran maestría o en medios que se prestan para eso (como los libros), solemos encontrar un solo gran asunto que la caracteriza de principio a fin. Lo que no funcionó en **The Congress** fue el intento de abarcar demasiados de estos temas. Ojo, ambas ideas, tanto la que cuenta el trailer como la que se desarrolla en base al libro de Lem son geniales y haciendo un esfuercito mental no quedan tan mal juntas. Pero ¿no estaría buenísimo que hubieran desarrollado una de las dos al máximo? El desperdicio de potencial es una de las cosas que más tristeza causan en cualquier industria creativa.

Por otro lado, debemos tener en cuenta que esta película no busca ser una obra maestra cyberpunk sino un drama. Como drama es bastante poderosa, pero podría, en todo aspecto, haber sido mejor. Ojalá se retomen las brillantes ideas con las que nos tentó esta película.



JOHN WICK

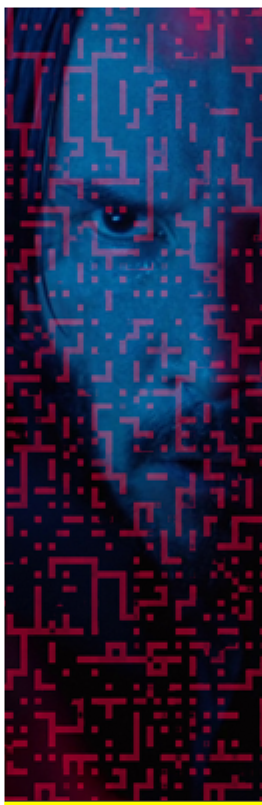
"NEO-NOIR IS THE NEW NOIR"

Texto **Laura Petroff @monkeylibrium**

En 2017 volverá el asesino más temido por la mafia rusa, el personaje que le dio trabajo a **Reeves** después de *Matrix* y una verdadera demostración de lo que le pasa a los chicos traviesos que deciden meterse con un Wick.

El cine de acción de los últimos años se siente más como un trámite que otra cosa. En cuanto generan una trama que más o menos convoca gente escupen una o dos películas más para ver cómo les va. Gracias al fenómeno *Harry Potter*, que durante tantos años le dio ingresos constantes a Warner, se les está haciendo cada vez más difícil despegarse de esta costumbre de secuelizar. Y ni hablar del flujo constante de remakes y reboots que terminan cansando hasta al más fanático. **John Wick** es un guión original (y un personaje original) que tuvo éxito y que con maestría nos mostró que se puede renovar el género, darle relevancia por lo artístico y no sólo por los litros de sangre que muestra. La secuela de esta película -estreno en febrero de 2017- será un placer de ver y no un fastidio a soportar.

En esta película **Keanu Reeves es John Wick**, un asesino retirado que por cosas de la vida termina siendo blanco de un ataque por parte del inconsciente hijo de su ex-jefe mafioso. El flaco no tuvo mejor idea que meterse en su casa, matarle a su perrita y robarle el auto; además de molerlo a palos. A John no le cabe una y se prepara sin pensarlo dos veces para perseguirlo y



Ver también: Blade Runner (1982), Heat (1995), Max Payne (Videojuego, 2001)

Ficha técnica

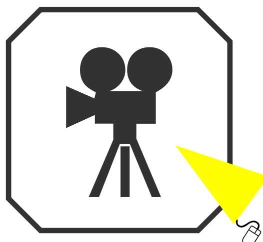
Título original: John Wick
Título en español: Otro día para matar
Año: 2014
Género: Acción
Dirección Chad Stahelski, David Leitch
Guión: Derek Kolstad
Elenco: Keanu Reeves, Willem Dafoe, Alfie Allen, Mikael Nyqvist. Más en IMDb
Duración: 101 minutos

matar a cualquiera que se interponga en su camino. Un sindicato secreto de asesinos de la ciudad de Nueva York facilitará (y otras veces complicará) la difícil empresa en la que se metió. Ya en el medio de la hecatombe, hasta el mismo jefe de la mafia rusa sabe que no tiene chance de enfrentarse a la ira de **Wick**.

Desde los inicios del lenguaje el ser humano cuenta historias. Es difícil, existiendo tanto contenido, crear nuevos relatos 100% originales. También es cierto que uno puede inspirarse en el trabajo de otros e incluso robarlos descaradamente (lean las sinopsis de *Under Siege* (1992) y *Olympus Has Fallen* (2013) y fíjense si no es lo mismo). La trama de **John Wick** no es nada sorprendente: mafia rusa, una historia de venganza, una esposa muerta, un héroe silencioso; todos estos son elementos quemadísimos desde los primeros años del cine de acción. Una vez que el espectador se cansa de los lugares comunes, ¿Qué queda? La estética, la atmósfera, la música, la fotografía, el diseño de sonido, en fin... el cine.

Nos cansamos de ver secuencias de acción filmadas con cámara en mano, buen recurso para disimular coreografías malas o mal actuadas y actores que no están bien entrenados. Es por eso que **John Wick** es una brisa de aire fresco entre tanta shaky cam. Al ver las escenas de acción de esta película es clara la vocación de sus directores **Chad Stahelski** y **David Leitch**: coordinar y coreografiar escenas de pelea. No sólo crean escenas bellas en general, sino también coreografías dinámicas y limpias. Todo (sobre todo la ausencia de cámara en mano) está enfocado a exhibir la acción como si fuera un baile hermoso y elegante, que seguramente es la manera en que ellos la ven siempre. Conocieron a Keanu Reeves durante la filmación de la trilogía de *The Matrix* (1999) y fue él quien los recomendó como directores cuando le entregaron los primeros esbozos del guión.





VEREDICTO
EXCELENTE



No solamente las escenas de acción le dan valor a **John Wick**. El **soundtrack** es un tema genial atrás del otro y recopila artistas como **Le Castle Vania, Kaleida** y **Marilyn Manson**. Cada momento musicalizado es una experiencia especial, entre triste y cool, perfecto para un neo-noir. La fotografía no es muy exagerada y facilita la inmersión, pero en momentos clave es capaz de sorprender con juegos de movimiento e iluminación súper creativa. Toda la película es un homenaje al cine de acción y el amor con el que está hecha se nota en todas sus facetas.

En febrero del año que viene, tres años después del estreno de la primera, lanzarán **John Wick: Chapter Two**. Tendrá una trama bastante más ambiciosa pero tienen tan buenos antecedentes que confiamos plenamente en el equipo que la está produciendo.



Efectos especiales

¿PELUCA? TOO MAINSTREAM !

Texto Jessi Presa
Efectos Matias Ramirez
Fotos Marcos Damian (*One Shooter*)



Cuando hablamos de maquillaje FX, uno de los conocimientos más elementales es la realización de una calva. Ya sea de manera profesional o para cosplay la técnica base que se utiliza es la misma. Por eso, nos juntamos con el aficionado y estudiante de maquillaje de efectos especiales Matías Ramírez, y te mostramos paso a paso cómo realizarla.

Ficha técnica

Tiempo aproximado: 2-3 horas
$$$: Los elementos caros son el pegamento (profesional) y la base cremosa para látex (aproximadamente $300 cada uno según calidad/marca) ¡pero rinden para múltiples usos!
Recomendación: No hacerlo uno mismo, aunque si lo hacés, que haya alguien en caso de necesitar ayuda para la parte de la nuca y las orejas especialmente. Tené en cuenta que el tiempo que podés tardar será mayor.
Resultado: Must do. Muy divertido y el resultado es genial. Si querés hacer cosplay de un personaje que carece de pelo o está cuasi rapado... ¡No lo dudes y probalo!

Materiales esenciales de FX

- Adhesivo Protésico
- Látex líquido prevulcanizado
- Base cremosa especial para latex
- Gorras de latex pre hechas o costumizadas a medida.

Además vas a necesitar: peine, gel y fijador para el cabello, tijera, hisopo, esponja de látex, bases de maquillaje de tu tono de piel y polvo compacto.

PASOS

1





#1 Peinar el pelo para que quede uniforme y chato, uniéndolo con bastante gel hasta que quede todo compacto. No debe quedar muy húmedo porque la gorra de látex se puede resbalar cuando la coloquemos; una vez peinado con gel lo secamos con secador eléctrico. Usar fijador de pelo para unir posibles cabellos rebeldes. Si trabajamos con un pelo largo se realiza un rodete chato para disimularlo lo mejor posible. En producciones de cine o fotográficas muchas veces no se realiza esto, sino que se deja salir el pelo de la gorra y se oculta jugando con los ángulos de las tomas y el vestuario.

2





#2 Colocar la gorra de látex desde la frente y hacia atrás para cubrir todo el pelo. Ésta puede ser corta o larga, y es posible conseguirla como insumo de peluquería. La gorra profesional se suele hacer a medida, colocando múltiples y finas capas de látex líquido sobre un molde.

3

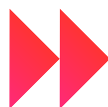




#3 Marcamos el contorno a 1 centímetro del cuero cabelludo donde vamos a cortar la gorra, y luego procedemos a pegarla con el adhesivo de prótesis. Utilizamos Pros-Aide, pero se puede reemplazar por otro pegamento artístico de prótesis, Mastic o pegamento de pestañas fuerte. Levantamos el borde y colocamos el adhesivo sobre la piel utilizando un hisopo. Primero se realiza la frente y luego la nuca. Por último se corta y se pega la gorra alrededor de la oreja.

4



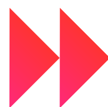


#4 Este paso requiere mucha paciencia: aplicar las capas de látex líquido pre-vulcanizado. Es esencial para otorgarle textura a la gorra y además para tapar las uniones con la piel. Con la esponjita aplicamos capas finas de látex líquido, dejando que se seque entre capa y capa. Podés ayudarte con el secador, pero el látex puede ser peligroso (¡Que no se te prenda fuego la cabeza!) Realizar las capas suficientes para lograr el resultado deseado.



5



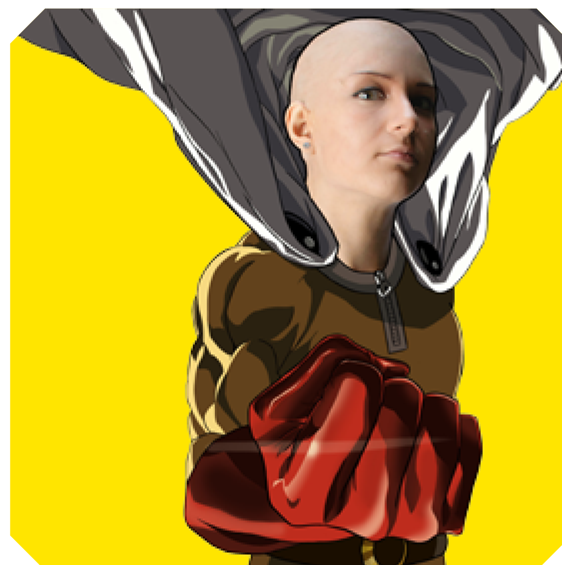


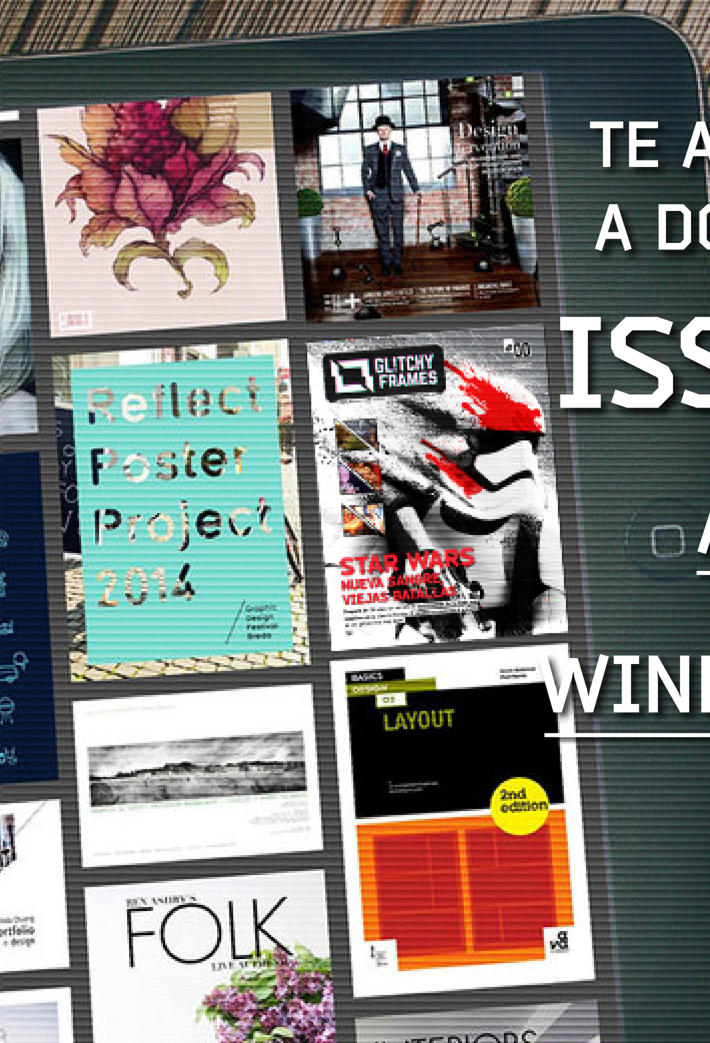
#5 Aplicar el maquillaje cremoso para latex. Es fundamental que sea maquillaje cremoso ya que otros maquillajes pueden no adherirse bien y arruinar la apariencia de la calva. Podemos aplicar sobre éste la base de maquillaje que utilizaremos sobre el rostro, seguido de polvo compacto. ¡Que no se note la diferencia con el resto del cuerpo!












TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS

ISSUU APP

ANDROID

WINDOWS PHONE

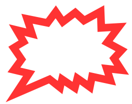
ITUNES



ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES







I HATE FAIRYLAND

Matando en el país de las hadas

Texto Ella Bustamante **@ellalely**



PRIMER VOLUMEN

FICHA TÉCNICA

OBRA
I Hate Fairyland
AUTOR
Skottie Young
(Guión/Dibujo/Entintado)
COLORISTA
Jean-Francois Beaulieu
EDITORIAL
Image comics
LANZAMIENTO
12 de octubre de 2015
IDIOMA
Inglés

A **Skottie Younge** le llegó el momento de trabajar -contra toda expectativa- y demostrar que puede sorprender a sus lectores. El tan conocido ilustrador y escritor que nos entregó la hermosa saga de *Wizard of Oz* también realizó muchas portadas variantes para Marvel, con un estilo particularmente caricaturesco de nuestros héroes favoritos.

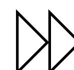
Este artista americano lanzó su primer proyecto en **Image Comics**, a través del cual te invita a reirte de la muerte de criaturas encantadoras dentro de una aventura frenética que combina el gore con un mundo de fantasías.

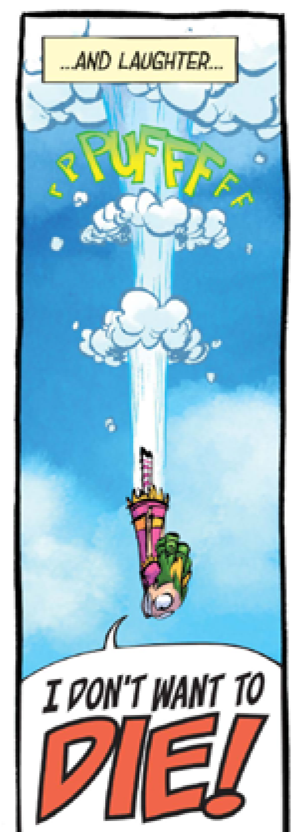


Si bien todos estamos familiarizados con las típicas historias con final feliz que tienen los cuentos de hadas, **I Hate Fairyland** está muy lejos de ser algo similar ya que, como el nombre nos sugiere, en esta historia no vamos a encontrar mensajes dulces al final de cada número y todo ser que se presenta corre el riesgo de sufrir mutilaciones increíblemente grotescas a mano de su adorable protagonista.

La idea surgió luego de haberle leído a su hijo innumerables historias con mapas parlantes o mochilas que cantaban. Dejando como resultado a un Young frustrado y con ganas de matar a todos estos personajes que siempre intentaban, de una manera muy boba, proporcionar una simple enseñanza a los niños.

Sin embargo la historia comienza con una escena muy calma y típica de estos cuentos; una niña llamada Gertrude es arrastrada a un mundo de fantasías por un vortex de color rosa, como le sucedió a *Alicia en el país de las maravillas*, con la diferencia de que Alicia lo experimenta por tan solo unos días para luego terminar en su feliz regreso a casa con una hermosa lección aprendida. Por el contrario Gert queda atrapada por casi 30 años ya que se le complica la tarea de encontrar la llave que le permita volver a casa. Montando babosas, acampando en islas de helado y luchando salvajemente contra gigantes, Gert, con la "ayuda" de un mapa y de Larry, su sarcástico acompañante; continúa su misión dentro de Fairyland durante tres largas y agotadoras décadas.





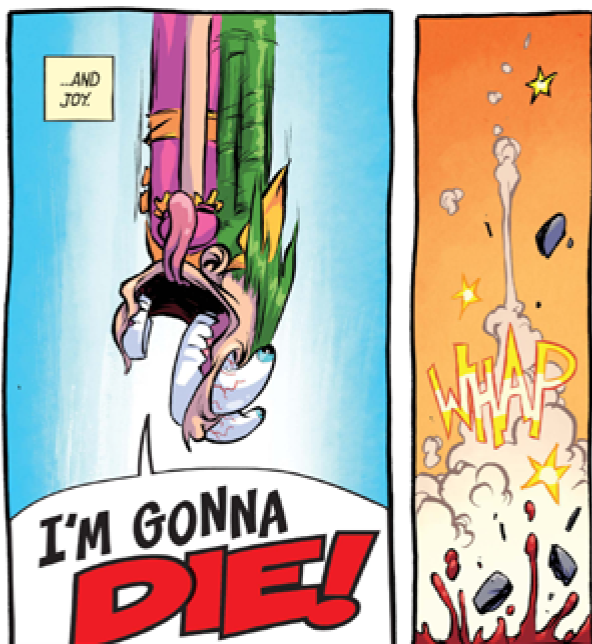


SKÖTTIE YOUNG



Armada por momentos con un hacha gigante, rozando los 40 años de edad sin haber envejecido físicamente ni un día y completamente loca (cosa que le sucedería a cualquiera de nosotros si una quest se nos extendiera por tanto tiempo).

La antagonista es una reina que, forzada a cumplir las reglas para mantener el orden y la paz en su reino, desea expulsar a nuestra protagonista de Fairyland para proteger a sus tiernos súbditos del grosero lenguaje y frías manos de la no tan pequeña Gert. **I Hate Fairyland** tiene una trama tan simple que parece que a largo plazo nos terminará aburriendo, pero, por el contrario, Young hace que nos encariñemos y preocupemos por Gert, incluso en sus momentos de odio. Además, la brutalidad, los chistes y lo adorable de todo este trabajo lo mantiene a la vanguardia con algo dulcemente morboso y excitante.



El arte de Young, junto al colorista **Jean-Francois Beaulieu** (*Dorothy and the Wizard of Oz*), también funciona estupendamente en esta historia, demostrando que no cambió para nada su aptitud a la hora de narrar situaciones graciosas.Su originalidad te invita a no perder de vista todos los detalles y a encontrar referencias en cada cuadro. Actualmente ya se publicaron cinco números, un especial y un libro para colorear, aunque tristemente ninguno de estos está editado al español.

Si son amantes del humor negro los invitamos a que sigan **I Hate Fairyland**, un indie que te alejará un poco de las frecuentes historias de superhéroes y te meterá de lleno en un mundo donde los chistes, el gore y la ternura funcionan perfectamente.

RECOMENDADO

“La brutalidad, los chistes y lo adorable de todo este trabajo lo mantiene a la vanguardia con algo dulcemente morboso y excitante.”

LITERATURA

UN NIRVANA FREAKY

¿Quién dijo que escapar al mundo virtual era la mejor opción?

Texto Laura Amarilla **@heylauringui**



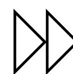
En la actualidad, huímos parcialmente del mundo real usando unos auriculares gigantes, metiéndonos en una sala de cine con un balde de pochoclos y unos lentes 3D o acurrucándonos en una cama para mirar series y viciar con la consola que tenemos a mano. Pero ¿Qué pasaría si los edificios se transformaran en casas rodantes, los jardines en arena desértica y las calles en tierra de nadie? ¿A dónde nos escaparíamos entonces?

Esa es la situación que plantea el universo distópico creado por **Ernest Cline** en su novela **Ready Player One**, un mundo real hecho trizas pero, ante todo, posible.

Colmado de referencias de las décadas de los 70 y 80 (todo tiempo pasado fue mejor), el relato central cuenta la historia de un adolescente promedio que logra descifrar la primera pista de un complejo camino para alcanzar la fortuna que el creador de un paraíso virtual llamado **Oasis** dejó a sus usuarios. Entonces una pista, tres llaves y una fortuna se convierten en la nueva esperanza de la humanidad.

Corre el año 2044 y el planeta tierra es un espacio caótico. La misión prioritaria del ser humano es sobrevivir a base de créditos para obtener una ración de productos básicos como alimentos, electricidad o medicina.

Pero, ¿cómo subsiste un ser humano en un escenario tan desolador? La mejor alternativa parece ser conectarse a **Oasis**. Esta realidad virtual creada por **James Halliday** vincula distintos universos y con los años cobró un protagonismo esencial en la vida de la raza humana sobreviviente. Allí se trabaja, se va a la escuela y se viaja a planetas lejanos en horas de ocio. La integración al sistema es tal, que muchas veces se desdibuja la línea que divide a los dos mundos. Y la razón es evidente: ante el oscuro y apocalíptico exterior, las personas prefieren situar su



READY PLAYER ONE

INSERT COIN

© 2011 ERNEST CLINE

Arte por Harlam Elam

cotidianidad en un entorno amigable donde su cuerpo físico se encuentre a salvo.

Oasis es una tregua, un descanso, un refugio de los contratiempos de la vida; la anestesia perfecta para una humanidad en ruinas.

Tras la muerte de su creador, su avatar *Anorak* deja una consigna y detrás de ella, una promesa irresistible de dinero y poder para quien logre descifrarla. Este detonante genera una euforia que parece no tener fin: grandes compañías contratan profesionales y aficionados de la informática y videojuegos para inmiscuirse en los rincones más recónditos de **Oasis**, con el fin de cazar pistas que los lleve a la primera llave.

Sin embargo, con el correr de los años, la euforia baja y la búsqueda de las **llaves de Cobre, Jade y Cristal** se convierte casi en un mito; hasta que, de repente y casi sin buscarlo, un adolescente marginal llamado **Wade Owen Watts** encuentra la primera llave. La noticia no tarda en hacerse pública, su avatar *Parzival* se vuelve famoso y despierta a la competencia.

Ése es el punto de partida, el disparador que lanza al estrellato esta historia que ya tiene comprada su versión cinematográfica y será dirigida por **Steven Spielberg**.

"Saludos, Parzival. Por favor, pronuncia tu contraseña"

Organizada en niveles que funcionan como capítulos, **Ernest Cline** escribió una novela con un sinfín de conexiones con el mundo de los videojuegos, las series, los cómics y los juegos de rol. Un verdadero oasis para los geeks, gamers y frikis, aclamado en todo el mundo.

Cline se inicia desde muy joven en el mundo *ATARI 2600*, más tarde se desarrolla en programación en *BASIC* y aparece hoy como un escritor que, incluso antes de editar su primera novela, fue buscado por distintos productores para llevarla a la pantalla grande.

Entusiasta de películas como *Back to the Future* y juegos de rol como *Dungeons & Dragons*, todos estos fanatismos adquiridos a lo largo de su vida se convierten en la matriz sobre la que se construye **Ready Player One.**

"Miles de millones de personas de todo el planeta trabajaban y jugaban en Oasis todos los días. Algunos se conocían, se enamoraban y se casaban sin poner siquiera un pie en el mismo continente. Las líneas que distinguían la identidad real de una persona de las de su avatar empezaron a difuminarse. Era el nacimiento de una nueva era, una era en la que casi toda la humanidad pasaba su tiempo libre en un videojuego"

Lo interesante de su modo de contar es la manera en la que construye el relato. Una primera persona es la voz de un adolescente más bien solitario y sombrío, que ante la falta de recursos pasa sus días refugiado en una vieja caravana desde donde se conecta al espacio virtual. Aunque desconfiado y taciturno, resulta sencillo empatizar con él. **Wade** es una persona como cualquiera. La historia destaca su marcado fanatismo por los juegos y las series, que comparte con el propio creador de **Oasis** y a la vez con el autor de la novela: un remolino que nos transporta una y otra vez entre los dos mundos.

Con tantas descripciones de juegos, trucos, características técnicas y escenarios, la historia no deja a nadie afuera: quien no jugó *ATARI* o nunca vio *Doctor Who*, seguro se identificará con alguna escena de Heathers o una pantalla de *Super Mario*. Los guiños son innumerables y de muy buena calidad.



Arte por lerms

> *"La historia destaca su marcado fanatismo por los juegos y las series, que comparte con el propio creador de Oasis y a la vez con el autor de la novela: un remolino que nos transporta una y otra vez entre los dos mundos."*

Sin detenerse en datos específicos sobre el funcionamiento concreto del sistema o la manera en la que la humanidad llegó hasta ahí, **Cline** escribe una historia que se torna algo densa hacia el final, con referencias cuidadas y originales. Un poco exhaustiva pero nada compleja, **Ready Player One** invita a reflexionar sobre el camino evolutivo de las teorías de comunicación y la manera de relacionarnos con el mundo, que, por ahora, es uno solo.

"No cometas el mismo error que yo. No te escondas aquí toda tu vida".

◢ **MUY BUENO**

FICHA TÉCNICA

TÍTULO ORIGINAL
Ready Player One
EDITORIAL
Ediciones B
AÑO DE EDICIÓN
2011
NÚMERO DE PÁGINAS
464
IDIOMA
Castellano



ZELDA